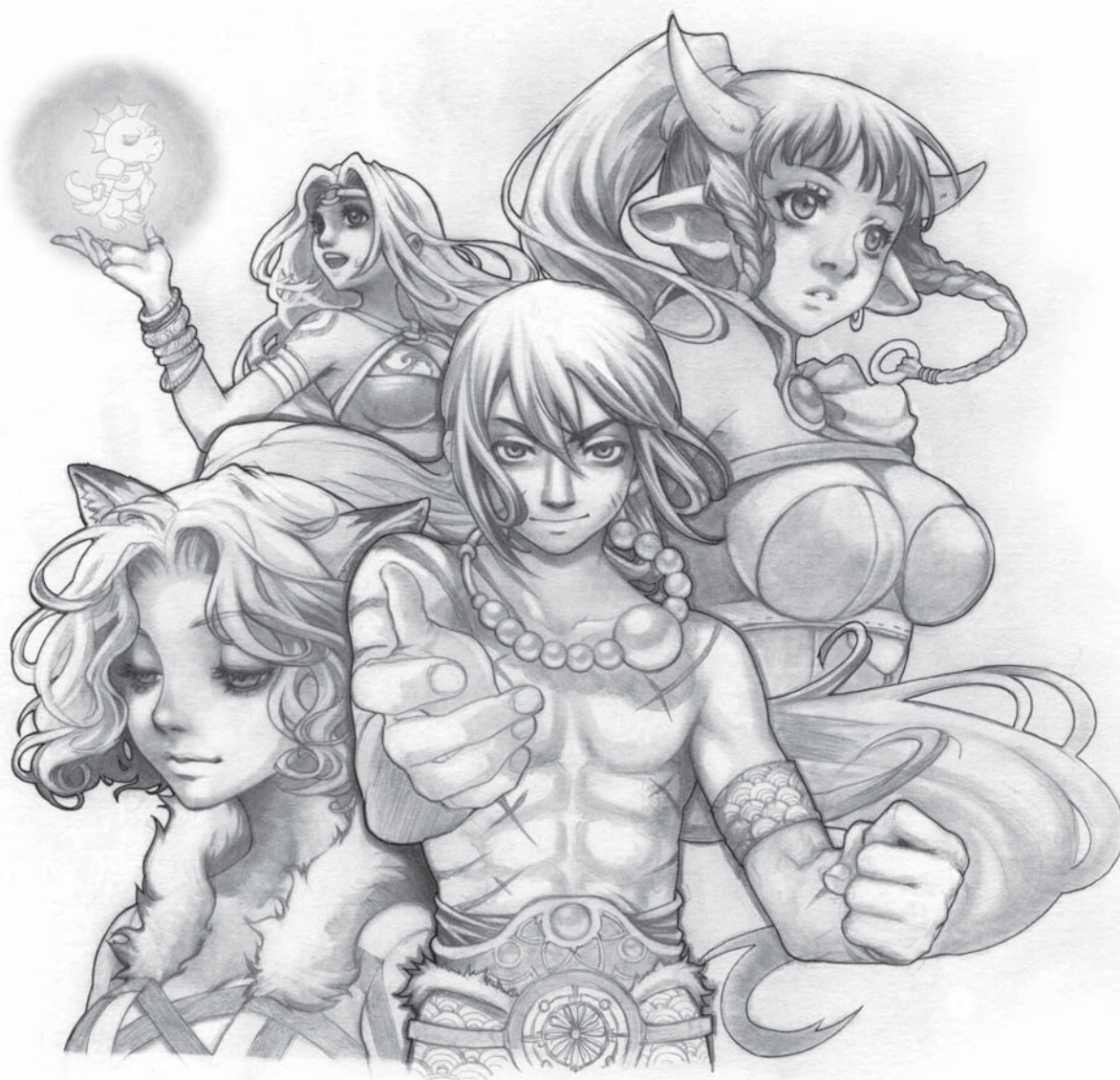
Tormenta
Manual das
Raças
Brauner • Caldela • Cassaro • Svaldi

Manual das Raças

Gustavo Brauner • Leonel Caldela
Marcelo Cassaro • Guilherme Dei Svaldi

Manual das Raças

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Horita.

Arte: Erica Awano, Erica Horita, André Vazzios.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

HQ *Metades*: Marcelo Cassaro (roteiro), Rafael Françoi (arte).

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons©, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons©, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer acessório de *Tormenta* anterior será um caso clássico de mimimi-mais-do-mesmo-mimimi-meio-dragão-mimimi.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em novembro de 2013
ISBN: 978858365003-4

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343m Cassaro, Marcelo
Manual das Raças / Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Erica Awano [et. al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2013.
128p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Dei Svaldi, Guilherme. III. Awano, Erica. IV. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

Lista de Quadros e Textos Adicionais

METADES

SABE POR QUE PERDEU A LUTA, MASARU?

Roteiro
MARCELO CASSARO

Arte
RAFAEL FRANÇOI

Masaru Yuudai criado por
SERGIO L.L. DUARTE

O MONGE SE APRIMORA ATRAVÉS DE MOVIMENTOS QUE EXIGEM ESTUDO, TREINO E DISCIPLINA!

O MAGO CONJURA ATRAVÉS DE MOVIMENTOS QUE EXIGEM ESTUDO, TREINO E DISCIPLINA!

...VOCÊ SE EXCEDE EM TREINO DE COMBATE!

ZAP
PENSA QUE SOCOS E CHUTES PODEM TUDO! BAH!

PRECISA LER MAIS! ESTUDAR OS GRIMÓRIOS!
EQUILÍBRIO! VOCÊ DEVE CONCILIAR AS DUAS METADES!

AS DUAS METADES...
MESTRE SHOGO! COMO CON-CILIAR DUAS METADES...

...SE UMA ODEIA A OUTRA?

NÃO É VERDADE QUE SOU LEFOU?
NÃO É VERDADE QUE SOU PARTE ABER-RAÇÃO?

HMM... ENTÃO VOCÊ JÁ SABE...

MESTRE! NÃO É VERDADE QUE A TORMENTA DESTRUIU SUA TERRA?
NÃO É POR ISSO QUE ODEIA OS MONSTROS?

NÃO É POR ISSO QUE **ME** ODEIA?

CINCO ANOS ATRÁS, QUANDO VOCÊ FOI DEIXADO AQUI...
E EU VI SUAS CICATRIZES...

...SOUBE QUE ERA CORRUPÇÃO DA TORMENTA!
O HORROR EM MIM GRITAVA QUE VOCÊ DEVIA **MORRER!**
MAS VOCÊ TAMBÉM TINHA OLHOS VAZIOS!
MENTE E ALMA APAGADAS! BRANCAS COMO PAPEL DE ARROZ!

VOCÊ ERA UM JARRO ESPERANDO PARA SER PREENCHIDO!

EU DECIDI IMPEDIR A TEMPESTADE!

fsst
IMPEDIR QUE VENHA ENCHER O JARRO DE...

...SANGUE?

BRRRM
MMMMM

AQUI...?!

FFSSSSSSSSSSSHHHHHHH

FFSSSSSSSHHH
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE
VOLTE

BLOMM

MESTRE SHOGO! IRMÃOS!

DE ONDE VEM A TORMENTA... NÃO EXISTE VIDA... NÃO EXISTE MAGIA...
A MÁGICA... O GRANDE PRESENTE DOS DEUSES... NÃO HÁ...

VOCÊ TEM ESSE PODER...
MAS VOCÊ PODE CONJURAR MAGIA...

ESSA É A... PROVA...
VOCÊ NÃO É DEMÔNIO... ABERRANTE...

MAS PRECISA DAS DUAS... METADES...
VOCÊ É MUITO MAIS...

A CHUVA ÁCIDA NÃO ME FERIU! POR SER PARTE ABERRANTE!
MAS LEVOU MEU MESTRE! MEUS IRMÃOS MONGES!
UMA VEZ MAIS, EU ODIEI MINHA OUTRA METADE!

MAS ELES ME DEIXARAM UM TESOURO!
UMA ESPERANÇA PARA ESTE MUNDO! UM MEIO DE VENCER OS MONSTROS!

AGORA SEI QUE POSSO DESCOBRIR ESSE MEIO!
ENCONTRAR A **TÉCNICA PERFEITA** CONTRA A TORMENTA!

PORQUE EU NÃO SOU APENAS DUAS METADES!
EU SOU **INTEIRO!**
EU SOU **MUITOS!**

Capítulo 1
Raças

Mais de três dúzias de raças para Tormenta RPG são vistas a seguir. Algumas já estavam no próprio livro básico, mas retornam com mais texto informativo. Outras foram coletadas de antigos acessórios ou artigos, e atualizadas em seu histórico e mecânicas de regras.

As raças nas próximas páginas são apresentadas no seguinte formato:

Nome. O nome pelo qual a raça é mais conhecida em Arton. O texto descritivo pode apresentar outras denominações ou "apelidos". Além disso, algumas raças aparentadas estão reunidas sob um mesmo nome, e depois analisadas em separado.

Logo após o nome estão as características mais marcantes e importantes da raça. Dependendo do povo, isto pode incluir um pouco de sua descrição física, personalidade, cultura, história ou tudo isso. Cada tópico é explorado mais profundamente adiante.

Personalidade. A mentalidade da maioria dos membros da raça, incluindo certas características culturais. Embora existam indivíduos com personalidades distintas, o que está descrito aqui é considerado "padrão" para este povo.

Aparência. Uma descrição física da raça, incluindo sua anatomia e modo de se vestir.

Relações. O modo como a raça se relaciona com outros povos de Arton. Inclui afinidades e inimizades, conflitos históricos, intolerância e preconceito, etc.

Tendência. As tendências mais típicas para membros da raça. Assim como ocorre com a personalidade, há indivíduos que se afastam da tendência mais comum. Heróis aventureiros, em especial, muitas vezes surgem como rebeldes em meio a raças de tendência padrão diferente da sua.

Terras da Raça. Uma descrição das comunidades formadas por esta raça, ou onde seus membros podem ser encontrados com mais frequência. Também pode incluir algo sobre sua organização social, forma de governo, etc.

Religião. Os deuses mais comuns entre membros da raça, além de noções sobre a forma como são venerados.

Idioma. A língua padrão da raça, além daquelas que aprendem com mais frequência.

Nomes. A forma como os nomes de membros da raça costumam ser construídos, além de exemplos típicos para homens e mulheres. Alguns nomes famosos entre os aventureiros artonianos costumam aparecer neste tópico.

Aventuras. As razões mais comuns pelas quais membros desta raça embarcam na vida arriscada de aventureiros, além dos papéis mais típicos que costumam desempenhar. Vale lembrar, contudo, que heróis exóticos muitas vezes adotam classes nada típicas...

Traços Raciais. As regras para personagens jogadores ou PdMs que pertencem a esta raça.

Note que algumas raças podem ter mecânicas diferentes de quando apareceram em materiais mais antigos. Quando encontrar qualquer contradição desse tipo, prefira a versão mais recente (no caso, esta) ou escolha aquela que achar melhor. Você não precisa reconstruir PdMs de acessórios que usam regras antigas; apenas use-os como estão. Mas, para personagens jogadores, é melhor aceitar apenas as mecânicas deste livro.

Aggelus

Seres extraplanares bondosos, também conhecidos como "anjos" ou "celestiais", muitas vezes apaixonam-se por mortais — ou são capturados por estes — e produzem descendentes, transmitindo sua herança divina. Em outros casos, o nascimento de um Filho dos Anjos é provocado pela intervenção direta de uma divindade; este ser especial seria um enviado santo, destinado a lutar pelo bem e cumprir um grande destino. Seja como for, estas criaturas são chamadas de aggelus.

Os aggelus são uma espécie de meio termo entre celestiais verdadeiros e artonianos comuns. Não possuem a perfeição e esplendor dos celestiais puros, mas basta um olhar para perceber que também não pertencem totalmente a este mundo. Um aggelus tem sorriso mais pacífico, olhar mais tranquilizador e porte mais digno, independente de sua raça. Mesmo o mais ignorante e jovem aggelus exala sabedoria, como se guiado por seus antepassados divinos.

Todo aggelus tem a aparência básica de alguma raça nativa de Arton — humano, elfo, anão, halfling, etc. No entanto, é difícil que consigam se passar por membros típicos: são diferentes demais. A única ligação real de um aggelus com esta raça está na aparência; ele não faz parte de qualquer povo artoniano "comum".

É costume que, em comunidades mais remotas e primitivas, a chegada de um aggelus seja considerada um verdadeiro milagre — mesmo que ele não faça nada de notável! A simples aparência e aura do indivíduo são suficientes para assombrar pessoas impressionáveis.

Personalidade. Com a própria bondade dos deuses correndo no sangue, os aggelus tendem a ser generosos e caridosos. Promover o bem é para eles uma aptidão natural, sendo muito comum que sacrifiquem-se pelos outros e sintam-se felizes com isso.

Muitos são serenos, introspectivos, evitando contato com outros mortais e buscando preservar sua pureza divina — sendo, talvez, os mais egoístas entre eles. Outros são radiantes, comunicativos, alegrando todos à sua volta. Aggelus manifestam os traços de personalidade mais positivos de sua raça mortal: humanos são inspiradores, elfos são poéticos, anões são determinados, halflings são inocentes, e assim por diante.

Aparência. Os aggelus são muito atraentes para os padrões de sua raça. Humanos são altos e esbeltos, elfos são ainda mais graciosos, anões exalam nobreza e imponência. Quase todos têm olhos e cabelos claros, muitas vezes em cores metálicas, como dourado ou prateado. Sua voz é clara e poderosa.

Talvez por influência inconsciente de sua herança divina, todo aggelus tende a adotar vestimentas que de alguma forma lembrem anjos, ou a divindade de quem se originou. Então é muito comum usarem togas brancas, com detalhes nas cores favoritas da divindade. Também usam símbolos sagrados como adereços, mesmo quando não são devotos.

Devido a esses traços particulares, ligando-os aos Planos de seus ancestrais, um teste bem-sucedido de Conhecimento (os Planos, CD 25) revela a descendência de um aggelus.

Relações. Assim como em personalidade, aggelus se relacionam da mesma forma que os membros de sua raça mortal, mas de formas positivas. Humanos misturam-se facilmente, elfos são educados e graciosos, anões são amigos leais, halflings são amistosos e hospitaleiros. É claro que isso também depende da sociedade onde o aggelus cresceu, e da educação que recebeu.

Quando confrontado com membros de raças notoriamente malignas (ou apenas infames), como lefou ou sulfure, um aggelus pode reagir de formas variadas. Muitos sentem aversão ou medo genuíno, e se mantêm reservados — para evitar algum mal que possam sofrer, ou mesmo algum tipo de "contaminação". Outros entendem que pertencer a essas raças não torna alguém maligno, aceitando-os como companheiros sem problemas. Outros, ainda, acreditam que é seu dever levar o "desafortunado" para o lado da luz (e esses podem ser os mais difíceis de suportar).

Tendência. Aggelus podem ser de tendência Leal, Caótica ou Neutra. Quase todos são Bondosos. Mas uns poucos, por razões variadas, renegam a bondade natural de seus ancestrais e agem de formas malignas — até mesmo usando sua aparência angelical em proveito próprio, enganando e manipulando. Neutra e Bondosa é a tendência típica para eles.

Terras dos Aggelus. Por sua origem incomum e pequeno número, aggelus não têm terras próprias, mesmo nos Reinos dos Deuses. Eles normalmente vivem entre aqueles que os criaram, adotando sua cultura e costumes. Pequenas comunidades formadas apenas por estes seres não passam de lendas (mas estamos falando de Arton, onde qualquer lenda pode muito bem ser verdadeira).

Religião. Por afinidade, aggelus tendem a seguir sua divindade ancestral, aquela da qual seus antepassados descendem. No entanto, qualquer divindade de tendência Bondosa pode ser escolhida como sua favorita.

Idioma. Aggelus falam o idioma de seus pais, mas também aprendem — através de sonhos, visões, ou mesmo diretamente de um ancestral — o idioma celestial.

Nomes. Seguem as convenções da raça de seus pais. No entanto, vistos como enviados dos deuses e destinados a grandes feitos, alguns aggelus recebem nomes com significados positivos e poderosos — ou assumem nomes inventados por eles mesmos, refletindo o que trazem no coração.

Aventuras. Aggelus aprendem desde cedo que não são pessoas comuns — e, portanto, têm forte tendência a abraçar a carreira de aventureiros. É comum encontrá-los como membros de grupos que combatem o mal e defendem os inocentes. Na falta de companheiros dignos, atuam como justiceiros solitários. Normalmente escolhem classes que empregam poder divino, como clérigos, paladinos, druidas e rangers.

Traços Raciais

• +4 Sabedoria, +2 Carisma. Devido a sua herança celestial, aggelus são prudentes, dotados de bom senso e seguros de si.

• Tamanho Médio ou Pequeno. Aggelus nascidos em famílias humanas, élficas ou de outras raças de tamanho Médio também têm esse tamanho, sem receber bônus ou penalidades especiais. Aggelus nascidos em famílias halflings, goblins e de outras raças de tamanho Pequeno conservam esse mesmo tamanho, recebendo os mesmos bônus e penalidades (+1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque, +4 em testes de Furtividade, e precisam usar armas menores).

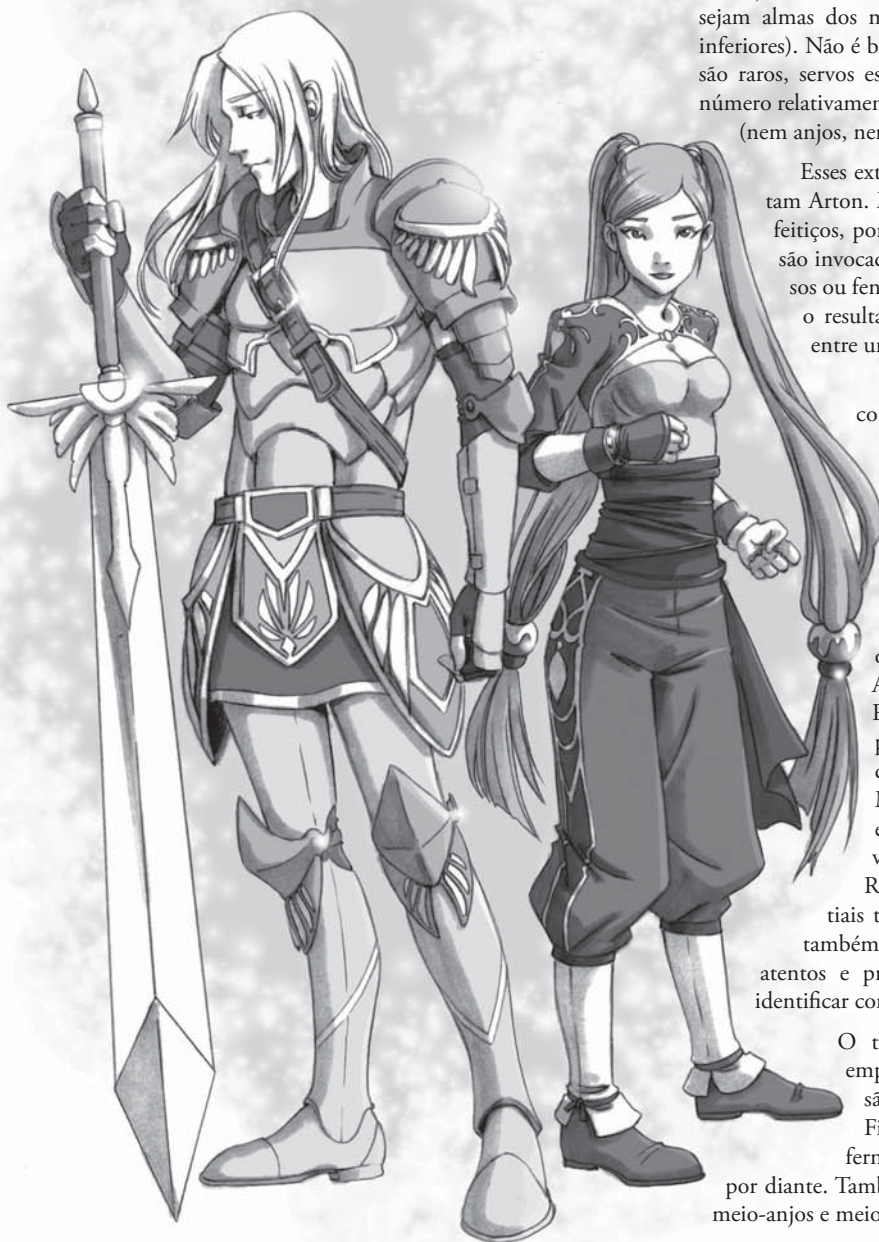
• Aggelus de tamanho Médio têm deslocamento 9m; aggelus Pequenos têm descolamento 6m.

• Espírito. Um aggelus não é considerado humanoide, sendo imune a efeitos que afetam apenas estas criaturas. Eles são afetados normalmente por magias e efeitos que afetam espíritos. Magias que enviam extraplanares de volta ao Plano de origem não os afetam (mas magias de *banimento*, que expulsam a vítima do Plano do conjurador, sim).

• Ao contrário de outros seres do tipo espírito, aggelus podem ser devolvidos à vida com magias como *reviver os mortos* ou *ressurreição.*

• Visão no Escuro. Aggelus enxergam no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco. Aggelus ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• *Luz do dia*. Aggelus podem lançar esta magia uma vez por dia.

• Resistência a ácido, frio e eletricidade 5. Aggelus ignoram os primeiros 5 pontos de dano provocado por estas energias.

Extraplanares Nativos

Como qualquer estudioso arcano ou aventureiro veterano pode confirmar, o Plano Material não é o único mundo existente. O multiverso é formado por numerosos outros Planos de existência, desde os inóspitos Planos Elementais aos incríveis Reinos dos Deuses, moradas do Panteão e suas criaturas. Esses outros mundos também têm seus habitantes. Nativos de outros Planos de existência são conhecidos como extraplanares.

A maioria dos extraplanares pode ser dividida em dois grandes grupos: os "celestiais", de tendência Bondosa, e os "abissais", de tendência Maligna. Assim como os próprios deuses, ambos estão fortemente ligados a um dos extremos do eixo bem e mal, as energias conflitantes de luz e trevas.

Muitos pensam que todos os nativos dos Reinos dos Deuses são anjos ou demônios — sejam criados pela própria mão divina, sejam almas dos mortos renascidas como seres superiores (ou inferiores). Não é bem assim: celestiais e abissais destes dois tipos são raros, servos especiais das divindades maiores. Existem em número relativamente pequeno, enquanto milhões de outros seres (nem anjos, nem demônios) povoam os Reinos dos Deuses.

Esses extraplanares mais comuns frequentemente visitam Arton. Muitos fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais. Seja qual for o motivo, o resultado muitas vezes é o envolvimento amoroso entre uma criatura de Arton e um extraplanar.

Os frutos deste tipo de união são conhecidos como "tocados pelos planos", seres que têm extraplanares como antepassados. Entre esses, os mais comuns são os aggelus, descendentes de celestiais, e os sulfure, descendentes de abissais.

É difícil traçar exatamente esta descendência. A herança planar pode se manifestar apenas muitas gerações mais tarde, quando os ancestrais da criatura já foram esquecidos. Além disso, inúmeras criaturas residentes nos Reinos dos Deuses podem gerar este tipo de prole — um mesmo aggelus poderia descender de nativos dos Reinos de Allihanna, Khalmyr, Marah, Lena ou outros deuses Bondosos, enquanto o ancestral de um sulfure poderia vir dos Reinos de Keenn, Megalokk, Tenebra, Ragnar… Isso sem mencionar que meio-celestiais também podem gerar aggelus e meio-abissais também podem gerar sulfure. Apenas observadores atentos e profundos estudiosos dos Planos conseguem identificar com precisão esta origem.

O termo "tocado pelos Planos" não é muito empregado. Seres com ancestrais extraplanares são chamados por vários outros nomes, como Filhos dos Deuses, Crias dos Céus (ou dos Infernos), Abençoados (ou Amaldiçoados) e assim por diante. Também não é incomum que sejam chamados de meio-anjos e meio-demônios, embora isso seja um erro.

Anões

Povo recluso e próximo das montanhas e rochas, os anões habitam o reino subterrâneo de Doherimm, onde escavam riquezas. No entanto, são gente simples: gostam de esculpir a rocha, trabalhar o metal e entalhar joias — além de uma boa briga e uma cerveja bem tirada!

Atualmente, quase todos os anões são nativos de Doherimm. Mas os escritos rúnicos do Muro Histórico falam de tempos antigos em que eles eram comuns na superfície de Arton — quando o profeta anão Wordarion Thondarimm anunciou uma catástrofe, fazendo todos se refugiarem nos subterrâneos. Hoje sabe-se que essa calamidade deve ser a própria Tormenta.

Dizem as lendas que os anões foram criados por Tenebra, a Deusa das Trevas, em comunhão com Khalmyr, o Deus da Justiça. No entanto, há muitas versões para a mesma história. Uma diz que os dois deuses se apaixonaram, sendo os anões fruto e símbolo verdadeiro dessa união. Outra versão diz que Tenebra, invejosa dos elfos de Glórienn, enganou e enfeitiçou Khalmyr para que "juntos" criassem os anões. Mais tarde, livre do encanto, Khalmyr tomou a raça sob sua tutela, protegendo-os contra a corrupção de Tenebra. E uma terceira lenda diz ainda que Tenebra gerou os anões sozinha, como prova de amor pelo Deus da Justiça.

Como povo, os anões sempre foram devotos de Khalmyr, espelhando-se em seus dogmas. Mas muitos adoravam secretamente Tenebra, e um evento dramático revelou essa divisão. Rhumnam, a espada de Khalmyr, havia sido confiada ao povo anão — mas foi roubada pelo Camaleão, um assassino meio-elfo. Antes que o roubo pudesse se tornar público, o artefato santo foi recuperado pelo anão exilado Ingram Brassbones. Mas Rhumnam voltou diferente: além da lâmina, também trazia uma arma de pólvora acoplada ao cabo da espada. Agora era também uma arma de Tenebra, diriam! Muitos fiéis viram ali um sinal para abraçar a Deusa das Trevas, agora abertamente venerada. A cisão e desavença entre os dois cultos aumentaram mais ainda quando o Deus da Justiça deixou de liderar o Panteão, trazendo incerteza ao coração de seus devotos.

Assim, hoje os anões dividem-se entre os fiéis a Khalmyr, ao Rei Thogar Hammerhead I e às antigas tradições; e aqueles fiéis a Tenebra, que exploram novas técnicas (como armas de fogo, pólvora e vapor) e querem independência política. Esta facção não tem ainda um líder — por enquanto, os anões são uma nação única. Mas suspeita-se de um poderoso devoto de Tenebra (talvez um vampiro ou lich) agindo nas sombras. A semente de uma guerra civil está plantada.

Personalidade. O anão típico é desconfiado, rabugento e teimoso. Fora do círculo familiar, confia em poucos e demora a fazer amigos — mas sua amizade, uma vez conquistada, é para sempre. Não sorriem muito, mas conseguem animar a taverna mais fria com suas fortes gargalhadas. Também ficam aborrecidos e desapontados com uma facilidade que demanda cautela.

Muitas vezes são considerados gananciosos, devido a seu amor por gemas e metais preciosos. Entretanto, os anões compartilham das mesmas tradições de justiça, verdade, honra e lealdade, o que assegura a unidade da raça. E nenhum anão se intimida diante de trabalho duro: podem passar a vida alegremente suando em forjas, escavando em minas ou fermentando cerveja, sua bebida favorita.

Aparência. Embora baixos, anões são muito mais compactos, pesados e robustos que os humanos — e até mais vigorosos que os minotauros! Podem usar quase qualquer arma, vestimenta ou equipamento feito para humanos, com poucos ajustes. No entanto, preferem trajes pesados ou até armaduras (de preferência metálicas) em seu dia a dia. As mulheres são um pouco mais baixas e leves.

Anões têm pele, olhos e cabelos nas mesmas colorações comuns aos humanos. Desde jovens cultivam barbas longas e grossas, que em alguns casos podem crescer até nas anãs. Gostam de ornamentar as barbas com símbolos de força, virtude e justiça, na forma de anéis e outros penduricalhos. Alguns preferem perder a vida a perder a barba! São raros aqueles que a raspam, como monges ou pistoleiros (para evitar tê-la queimada por pólvora).

Relações. Reclusos em seus túneis, anões sempre tiveram muita dificuldade — e pouca necessidade — de fazer amizade com outras raças. Apenas nos últimos séculos, com a colonização dos humanos, passaram a visitar suas cidades. Hoje, embora quase não existam povoados anões no Reinado, muitos vivem entre os humanos.

Anões têm boas relações com os minotauros, por sua personalidade parecida e seus muitos interesses em comum. Desconfiados da magia arcana, não se relacionam bem com elfos e qareen. E, como quase todo mundo, gostam dos halflings e têm certa hostilidade contra goblins e lefou.

Após a cisão entre os seguidores de Khalmyr e Tenebra, os fiéis ao Deus da Justiça mantêm as mesmas relações anteriores ao cisma; já os seguidores da Deusa das Trevas têm tentado estreitar os laços com a Liga Independente.

Tendência. Anões são literais, determinados e teimosos — fazer com que mudem de ideia sobre qualquer coisa não é tarefa fácil. São sempre muito sinceros, sem lugar para a mentira e dissimulação: quando um anão não gosta de você, diz na sua cara! A tendência mais comum entre eles é Leal e Neutro.

O crescimento do culto a Tenebra também mudou isso, levando muitos anões ao desapego — e até certo desafio — às tradições. Estes voltam-se para a Neutralidade total.

Terras dos Anões. A terra natal dos anões é Doherimm, a Montanha de Ferro — que, apesar do nome, na verdade é um vasto complexo de túneis e câmaras que atravessa boa parte do continente. Pontilhando os subterrâneos do Reinado, suas cidadelas são bem protegidas contra os numerosos inimigos, especialmente os trolls, contra quem os anões travam guerras desde tempos imemoriais.

As entradas de Doherimm são secretas. Quase nenhum habitante da superfície sabe chegar a Doherimm (e os poucos que sabem, não revelam). Por um misto de honra, encantamento mágico e condicionamento racial, nenhum anão jamais revela a localização do reino. Anões exilados passam por um ritual durante o qual "perdem o caminho para Doherimm" — ou seja, esquecem como voltar ao reino. Alguns desejam, mais do que tudo, reencontrar o caminho.

O reino dos anões tem grande extensão territorial, sendo a maior nação de Arton — ocupa toda uma "camada" subterrânea sob o Reinado. Mas, em comparação, sua população é pequena: os anões têm poucas cidades, muito distantes entre si. Os fiéis a Khalmyr são maioria nas cidades de Doher (a Capital), Zuralhim e Dukaz; os devotos de Tenebra povoam Khalandir, Thoranthur e Thanzar.

No Reinado acima, anões não formam comunidades próprias, preferindo viver entre humanos e minotauros. Podem ser encontrados em quase qualquer ponto do continente, onde são

bem recebidos como indivíduos honestos e trabalhadores. A maioria faz fama como ferreiro, guerreiro ou artesão.

Religião. Mesmo afastado do comando do Panteão (fato que muitos anões rejeitam como "uma mentira dos diabos"), Khalmyr ainda é a divindade favorita da raça, seguido muito de perto por Tenebra. Durante muito tempo o culto à Deusa das Trevas se manteve escondido nas sombras, mas ressurgiu com força total.

A adoração a quaisquer outros deuses é coisa rara entre anões, mas alguns devotam-se a Keenn, Allihanna, Megalokk, Lena e Marah. O culto a Tauron, em particular, vem aumentando.

Idioma. O idioma anão é antigo, rico e raramente ensinado a estrangeiros. É grafado em caracteres de linhas retas, sem curvas, próprios para entalhes. Grafar histórias em paredes e muralhas é uma profunda tradição racial. Viajantes anões têm o costume de entalhar o próprio nome nas paredes que encontram (o que, infelizmente, costuma ser considerado vandalismo).

Nomes. É extremamente comum que nomes anões tenham três ou mais sílabas, e que terminem em "-ramm" ou "-rimm", embora alguns nomes femininos também terminem em "-ka" ou "-gra". **Exemplos:** Bodaramm, Devitorimm, Gotharom, Ingram, Kolgrimm, Kotram, Gallarimm (masculinos); Ulka, Marigra, Koudelka, Galekka, Ilsigra (femininos).

Aventuras. Anões não gostam de aventureiros: em vez de trabalhar duro pelo bem-estar da comunidade, esses tipos perseguem aventuras e outras formas de "diversão" e "agito". Mas, se os feitos de um herói trazem honra aos anões, ou protegem a raça contra seus inimigos, ele será prestigiado e respeitado.

Além disso, mesmo sem ser "aventureiro" no sentido tradicional, quase qualquer anão sabe pegar em armas e lutar — pois precisam sobreviver aos rigores do subterrâneo.

Quando decidem se aventurar, os anões em geral são motivados por três coisas: dever, ganância ou exílio. Há muitas histórias de heróis anões que partiram em aventuras porque seu clã ou reino exigiram. Igualmente numerosos são aqueles que caçam riquezas, levados pelo amor racial por metais e gemas preciosos. E aqueles exilados de Doherimm muitas vezes não têm alternativa, exceto uma vida de aventuras no mundo exterior.

Quase todos os anões aventureiros decidem ser guerreiros, paladinos ou rangers, por sua resistência física e habilidade racial com martelos e machados. Sua força de vontade e tradições religiosas também levam muitos ao clericato.

Traços Raciais

• +4 Constituição, +2 Sabedoria, –2 Destreza. Anões são muito resistentes e bastante sábios, mas um tanto lentos.

• Deslocamento 6m. Embora sejam seres de tamanho Médio, anões têm pernas curtas, e por isso seu deslocamento é o mesmo de criaturas Pequenas. No entanto, o deslocamento de um anão jamais é reduzido pelo uso de armadura ou excesso de carga.

• Visão no Escuro. Anões enxergam no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco. Anões ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Para anões, todos os tipos de machados e martelos são considerados armas simples.

• +4 na classe de armadura contra adversários de tamanho Grande ou maior.

• +4 nos testes de resistência contra venenos e magia.

• +2 em testes de perícias para assuntos relacionados a pedra e metal, apenas para perícias cuja habilidade-chave seja Inteligência ou Sabedoria. Este bônus aplica-se a coisas como masmorras, armadilhas, passagens secretas, armas, armaduras, joias e gemas preciosas, objetos de arte...

Bugbears

Também chamados de goblins gigantes, os bugbears são os maiores goblinoides. E são também os mais subestimados: é senso comum acreditar que grandes humanoides são lentos e estúpidos — quanto maiores, mais lentos e mais estúpidos. Mas, quando falamos dos bugbears, nada poderia estar mais longe da verdade.

Apesar da corpulência e andar desajeitado, um bugbear é mais ágil que um humano. Move-se com destreza incrível para uma criatura do seu tamanho, preferindo ataques furtivos aos brutais. Quando você espera que ele venha rosnando a passos estrondosos para devorá-lo, o monstro já esgueirou-se pelas sombras e esmagou sua cabeça com um golpe certeiro da maça. Não é sem motivo que, quando legiões de hobgoblins falharam em vencer as defesas de Lenórienn, um bugbear solitário mostrou-se capaz de invadir a cidade élfica e raptar sua princesa!

A inteligência bugbear é igual à humana. O que muitos confundem com "estupidez" é sua violência extrema, seu ímpeto assassino; nenhum outro goblinoide é tão cruel, tão ansioso por causar dor e sofrimento, tão faminto em provar o medo. Quando um bugbear mata, ele o faz da forma mais sanguinária possível — não apenas para eliminar a vítima, mas também para levar terror a seus aliados. É comum que carreguem "troféus" feitos com partes de suas vítimas, especialmente orelhas.

Personalidade. Os bugbears são crueldade e violência em forma de carne. Sua aparência bestial combina com o temperamento, sem deixar dúvidas quanto à constante disposição de matar. Mesmo um bugbear adormecido — ou morto! — ainda parece um monstro disposto a arrancar sua cabeça!

Para o bugbear, o maior dos prazeres é aterrorizar, e o segundo maior dos prazeres é matar (após aterrorizar). Ele pode literalmente farejar o medo, algo tão intoxicante e viciante quanto o álcool para humanos. Isso leva o monstro a acuar vítimas apavoradas, incapazes de fugir ou reagir, até o momento em que decide desferir o golpe mortal. Não há prazer em golpear o guarda de milícia pelas costas, antes que ele perceba qualquer perigo; o bugbear prefere abalar a coragem da vítima aos poucos, rosnando ameaças nas sombras, fazendo-a procurar inutilmente em volta, até fugir em pânico. Então ele ataca. E mata.

E quando mata, o faz de formas tão brutais que poucos podem igualar. Triturando. Desmembrando. Estripando. Deixando o cadáver em condição tão abominável que causará pesadelos a quem o encontrar. Porque o bugbear também quer levar terror a quaisquer testemunhas de seus atos.

Aparência. Bugbears têm mais de dois metros de altura, e corpos tão volumosos que parecem em constante desequilíbrio — as pernas fracas demais para sustentar tanta massa bruta. O monstro parece sempre a ponto de desabar. Mas é simples ilusão, pois na verdade são seres de agilidade inesperada.

Como outros goblinoides, têm olhos vermelhos e pele cinzenta, mas coberta de pelagem desgrenhada. Apresentam focinho em vez de nariz, e presas que se projetam fora da boca.

Não parece existir diferença visível entre macho e fêmea. Na verdade, por sua disposição para matar todo ser inteligente que encontram, muitos acadêmicos até duvidam que eles se reproduzam de forma sexuada. Existe a teoria de que eles nascem de outras raças goblinoides, por intervenção do próprio Ragnar. Outros suspeitam ser mais provável que o instinto assassino desapareça (ou fique moderado) na época do acasalamento. Outros, ainda, acreditam que um parceiro tenta matar o outro após o ato — havendo prole apenas quando a futura mãe sai vitoriosa.

Bugbears trajam armaduras manchadas de sangue. Sempre que possível vestem pele ou couro de suas vítimas. Também ostentam adereços feitos com partes de corpos, tipicamente orelhas, olhos, narizes e dedos.

Relações. Muitos acreditam que os bugbears são apenas brutos estúpidos. Essa concepção errada leva todos a temê-los (ainda que de forma errada) e subestimá-los. Ninguém tenta dialogar com bugbears, e aqueles que o fazem acreditam ser capazes de enganá-los com facilidade. Erro fatal.

Diferente de outros goblinoides, o bugbear prefere agir sozinho — ele é um matador silencioso e soturno. Na Aliança Negra, apenas o exemplo e liderança de Thwor Ironfist leva-os a trabalhar em equipe. Em outras condições, raramente será encontrado em bandos, mesmo com outros de sua raça.

O típico bugbear atua como salteador, emboscando e matando viajantes indefesos; ou espreitando pequenas comunidades, cometendo assassinatos em série para deleitar-se com o terror dos sobreviventes. Os mais astutos atuam como matadores de aluguel.

Tendência. Assassino cruel que vive de saborear medo e morte, o bugbear é a mais perfeita personificação da tendência Caótica e Maligna. Indivíduos de outras tendências são quase inexistentes.

Terras dos Bugbears. Em Lamnor, a Aliança Negra clama todo o continente para si. Os goblins gigantes têm grande prestígio, não apenas por seu tamanho e força superiores, mas por pertencerem à raça do general.

Em outros lugares, é quase impossível para estes monstros viver em qualquer tipo de sociedade, mesmo entre os seus. Podem fazer alianças temporárias com outros humanoides para grandes matanças, mas em algum momento é quase certo que acabem traindo e matando também os parceiros.

Religião. Há quem suspeite que o instinto homicida bugbear na verdade vem de sua devoção a Ragnar, Deus da Morte e seu criador. É uma teoria bastante plausível que quase todos os membros da raça sejam seus devotos, causando medo e cometendo assassinatos em seu nome.

Mas é possível que adotem outros deuses, especialmente aqueles que oferecem poderes em troca de sacrifícios: Kallyadranoch, Keenn, Megalokk, Tenebra e outros.

Idioma. A raça não tem dialeto próprio, pelo simples fato de que o bugbear padrão não tem interesse em comunicar-se com ninguém. Mas falam o idioma goblin.

Nomes. Nomes bugbears são sempre guturais e de poucas sílabas, parecidos com rugidos. **Exemplos:** Drogbaar, Gaardak, Ferox, Raurdhux, Djofehra, Thwor. Não há distinção entre nomes masculinos e femininos.

Aventuras. Caçadores e predadores por excelência, sem família ou lar, alguns poderiam dizer que todo bugbear é "aventureiro" (apenas evite dizer isso na presença de qualquer herói). Em Lamnor, atuam como batedores, espiões e assassinos para a Aliança Negra. No Reinado, apenas vagam rumo à próxima vítima.

Um bugbear que vence seu ímpeto assassino para juntar-se a aventureiros será, com quase certeza, caso único em toda Arton.

Traços Raciais

• +4 Força, +2 Destreza, –2 Carisma. O bugbear é forte, e dono de uma agilidade inesperada para uma criatura tão grande. Mas, como ser solitário, não tem qualquer aptidão social.

• Um bugbear recebe Grandão como talento adicional, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

• Visão no Escuro. Bugbears enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Um bugbear ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Faro. Bugbears detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m e recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

• +4 em testes de Furtividade e Intimidação. Bugbears são silenciosos e sabem como aterrorizar.

Centauros

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal, o centauro "tradicional" é meio humano, meio equino: tem cabeça, tronco e braços humanos, mas corpo de cavalo, com quatro patas, cascos e até mesmo cauda.

Centauros vivem em pequenas comunidades silvestres, ocultas em florestas, planícies e savanas. São bastante gregários entre si, mas reservados quanto a estranhos. Em uma comunidade de centauros, os machos caçam e lutam, enquanto as fêmeas se ocupam da colheita e dos afazeres domésticos. Por esse motivo, quase sempre existem mais fêmeas do que machos em uma aldeia.

A liderança geralmente é exercida pelo macho maior e mais forte, que é normalmente aconselhado por um xamã — um druida ou clérigo de Allihanna. Existem lendas e boatos sobre um príncipe ou rei dos centauros, que seria capaz de unir as tribos de uma região ou mesmo do continente inteiro, mas ninguém sabe se existe qualquer fundo de verdade nisso.

Centauros não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. As maiores tribos praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

Armas típicas dos centauros incluem arcos e tacapes, mas sua arma preferida é a lança. Eles raramente usam armaduras. Aproveitam sua velocidade natural para correr em círculos ao redor do adversário enquanto disparam flechas. Se necessário, investem com lanças em riste, usando também seus poderosos cascos.

Personalidade. Centauros *jamais* aceitam ser cavalgados! Consideram isso uma humilhação sem igual. Apenas em casos de extrema emergência — para salvar a vida de um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — um centauro se permite transportar alguém. Mesmo assim, nunca usam sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um centauro, certamente trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (lembre-se, eles *não* descendem de símios), todos os centauros têm medo de altura. Também não gostam de lugares fechados ou apertados, mostrando-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à volta — em Arton, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, é magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritadiços e bombásticos que o normal...

Aparência. A metade humana de um centauro lembra uma pessoa bem constituída, vigorosa, de físico poderoso, pele bronzeada ou negra, e cabelos revoltos — com cores tão variadas quanto os humanos. É comum que os machos cultivem barbas curtas. Suas vestes, quando se preocupam em usá-las, lembram trajes indígenas com suas penas e cores vivas.

O artesanato centauro não é especialmente rico, lembrando a arte dos povos mais primitivos; mas a raça tem certo talento para música e narração de histórias, não sendo raro o ocasional bardo.

Relações. Chegar perto de uma aldeia de centauros é sempre difícil; eles logo percebem a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los — o que pode significar desde simples perguntas sobre suas intenções, até um ataque direto. Centauros encontrados longe de sua aldeia são normalmente caçadores: armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar alimento ou espantar monstros que ameaçam a tribo.

Centauros vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — não é raro encontrar elfos refugiados em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com humanos, anões e minotauros, que dificilmente serão bem recebidos. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem-humorados entre si mesmos.

Goblinoides, orcs e kobolds são odiados por este povo, atacados assim que vistos! Kobolds, em especial, são seus maiores inimigos naturais; essas pestes pequenas e covardes atacam fêmeas e filhotes, roubam tesouros, ou apenas importunam — e então se escondem em cavernas e outros lugares onde os centauros não podem ir. Um "jogo" kobold é pular das árvores nas costas de um centauro, tentando manter-se montado pelo maior tempo possível.

Centauros são normalmente neutros com relação a lefou, halfling, qareen e outros.

Tendência. Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram — por isso a tendência mais comum para este povo é Neutra. Centauros Bondosos reúnem-se a aventureiros ou atuam como protetores de suas comunidades. Os Malignos formam bandos, muitas vezes com outros monstros.

Por seu espírito selvagem, centauros Leais são raros. Por outro lado, formam comunidades harmoniosas onde não cabe o comportamento Caótico. Neutra é a tendência padrão da raça.

Terras dos Centauros. Esta raça vive em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades.

Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de poucas dezenas de aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das aldeias mais conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Religião. A divindade principal dos centauros é Allihanna. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Tauron e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk.

Idioma. Centauros aprendem na infância o idioma silvestre, conhecido pelas criaturas da floresta, e mais tarde aprendem o valkar para relacionar-se com outras criaturas. Nas tribos maiores sempre há alguém que conhece os idiomas élfico e halfling.

Nomes. São simples, rústicos e curtos, raramente excedendo três sílabas. Centauros não adotam sobrenomes, mas seus nomes são quase sempre similares aos nomes dos pais (por exemplo, Odara, filha de Odar). Para outras raças, nomes centauros soam bárbaros. **Exemplos:** Adonis, Chyron, Mahal, Nessus, Rholos, Trebane (masculinos); Takala, Indyla, Chakti, Ellera, Rhani (femininos).

Aventuras. Selvagens por natureza, muitos centauros decidem ser aventureiros — mas, quando formam equipes com membros de outras raças, encontram problemas, pois é comum que não possam participar de muitas incursões a masmorras devido a seus grandes corpos quadrúpedes. A dificuldade de escalar ou subir escadas também é bastante restritiva para aventureiros desta raça, que preferem atuar em áreas abertas.

Quase todos os centauros aventureiros são bárbaros, druidas e rangers. Alguns também são bem-sucedidos como monges, desferindo golpes poderosos com os cascos. As mulheres normalmente abraçam a carreira de druida ou clériga de Allihanna.

Traços Raciais

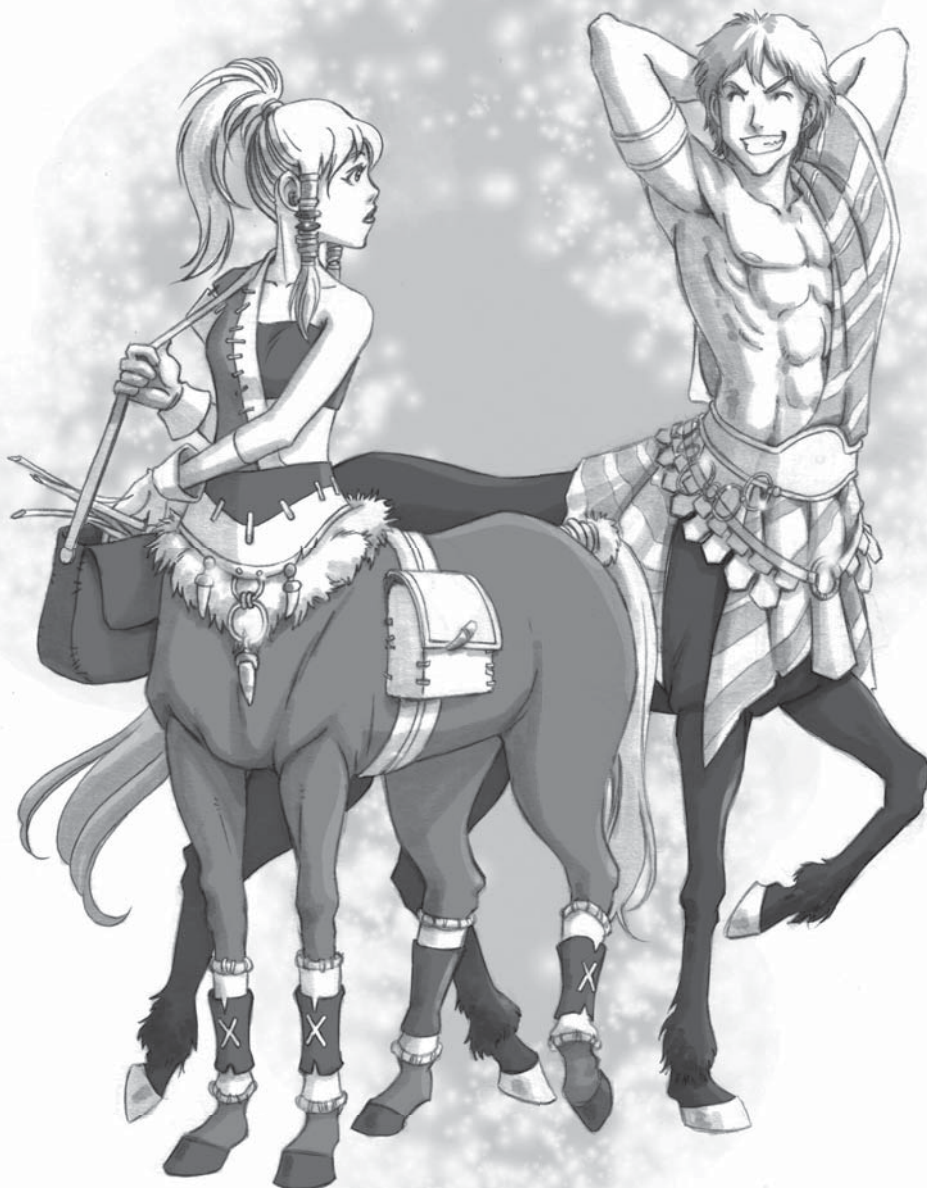
• +4 Força, +2 Sabedoria, –2 Inteligência. Centauros são muito fortes, e a vida natural os faz sábios e perceptivos, mas não podem ser considerados muito bons no quesito resolver problemas.

• Tamanho Grande. Embora tenham uma metade humana, por sua estrutura poderosa, centauros são considerados criaturas Grandes (ataques –1, CA–1, Furtividade –4, usam armas maiores, recebem +4 em testes de manobra contra oponentes Médios).

• Deslocamento 12m.

• Cascos. Centauros têm uma arma natural de cascos (dano 1d6, esmagamento). Um centauro pode atacar com os cascos e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• +4 em testes de Sobrevivência. Para centauros, a vida nos ermos é simples.

• Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m (ou se estiver a até 3m de uma queda desta altura), um centauro sofre –4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

Elfos

Esta raça antiga e mágica foi uma das primeiras criadas pelos deuses. São graciosos e sagazes, mas também excessivamente orgulhosos — sempre acreditaram ser melhores que os outros povos, nunca aceitando alianças. Essa arrogância custou-lhes caro quando sua nação foi arrasada por seus inimigos, os goblinoides.

Os elfos são talvez a mais antiga raça humanoide e, por isso, pouco se conhece sobre sua origem. Ao contrário dos humanos e outros povos, dizem que os elfos foram criados por Glórienn nos Reinos dos Deuses, e apenas mais tarde vieram para Arton em embarcações mágicas enormes, de casco verde e velas douradas, depositadas no oceano pelas próprias mãos da deusa.

Outro mito da criação élfica diz que eles descendem da raça ancestral dos eiradaan, quando estes vieram de outros Planos e acasalaram com os nativos de Arton, resultando nos elfos que conhecemos hoje.

Após singrar o Oceano Oeste os elfos aportaram na costa oeste de Lamnor, a ilha-continente sul. Ali, na floresta que chamaram de *Myrvallar* ("Paz na Alma"), erigiram a mais bela das cidades, que mais tarde se tornaria o mais belo dos reinos: *Lenórienn.*

Mas as terras élficas abrigavam uma raça nativa de goblinoides brutais e primitivos. Descontentes com essas inconvenientes criaturas, os elfos iniciaram um expurgo. Incapazes de fazer gente às flechas e magias élficas, as "bestas" foram caçadas até sua quase extinção. Os poucos sobreviventes, cheios de ódio, fugiram.

Também havia humanos em Lamnor, vivendo em terras mais distantes. Tentavam fazer amizade com os elfos, enviando emissários ao longo de séculos, tentando fazer pactos, estabelecer acordos comerciais. Mas o regente élfico Khinlanas recusava qualquer aliança, qualquer contato — elfos são perfeitos e não precisam de ninguém, pensava. Um dia, fartos da arrogância e xenofobia élficas, os humanos desistiram. Assinaram o Tratado de Lamnor, que impedia qualquer interferência humana nos assuntos élficos e vice-versa — fosse para o bem, fosse para o mal.

Séculos haviam passado. Os goblinoides expulsos pelos elfos retornaram, ainda cheios de rancor, mas agora diferentes. Imploraram à sua divindade Hurlaagg por um meio de vingança, e foram atendidos. Não eram mais primitivos. Forjavam bom aço, boas armas e armaduras. Construíam engenhos e máquinas de guerra. Eram agora hobgoblins — raça brutal e militarista, os mais avançados entre os goblinoides.

Surpresos, os elfos foram cerceados. Incapazes de expulsar este "novo" inimigo, recolheram-se à proteção de Lenórienn, sob cerco. Começava a Infinita Guerra. Foram séculos e séculos de resistência, as tropas e máquinas hobgoblins tentando derrubar as defesas élficas.

Os lados estavam equilibrados. Então, um dia, um membro da furtiva raça bugbear invadiu Lenórienn sem ser notado. Raptou ninguém menos que a princesa dos elfos, então ofereceu-a como tributo aos hobgoblins. Sua intenção era reunir as três grandes raças goblinoides — goblins, hobgoblins, bugbears — sob a bandeira da Aliança Negra, em um exército invencível.

Incapaz de resistir, e sem ajuda dos humanos, a raça élfica caiu. Os que não fugiram foram dizimados. A cabeça de Khinlanas foi suspensa no centro da antiga cidade, como símbolo da vitória hobgoblin. Conquistada, Lenórienn foi rebatizada Rarnaakk.

A maior parte dos elfos sobreviventes fugiu para o norte, para Arton. Aqueles que tentaram alertar o Reinado sobre a Aliança Negra não foram levados a sério — um bugbear estúpido no comando de um exército?!

Forçados a engolir o antigo orgulho, os elfos passariam a viver entre os humanos e outras raças que outrora julgaram "inferiores". Não bastasse essa humilhação, sofreram um novo e ainda mais duro golpe: Glórienn, sua deusa criadora, foi destituída de sua posição como divindade maior do Panteão. Molestada e acossada pelos Lordes da Tormenta, a deusa teve que fugir do próprio Reino, aceitando a proteção e segurança oferecidas por Tauron, o Deus da Força. E se tornar, assim, sua escrava.

Isso devastou ainda mais os elfos restantes. Sem pátria. Sem deusa. Abandonados, magoados, ressentidos além do que parecia possível. Alguns passaram a venerar outros deuses — até mesmo Tauron, em gratidão. Outros oferecem servidão ou escravidão a quem possa protegê-los. E os mais ousados (ou loucos?) erguem-se contra a adversidade, lutando para proteger e salvar a raça élfica.

Personalidade. Os elfos têm todas as razões para viver em constante amargura e ressentimento. Por sua longevidade, quase todos trazem a destruição de Lenórienn fresca na memória — pior ainda, lembram-se da vida que tinham antes disso. Para eles a perda ainda é recente e dolorosa, é difícil falar no assunto sem evocar forte emoção, então preferem não dizer nada.

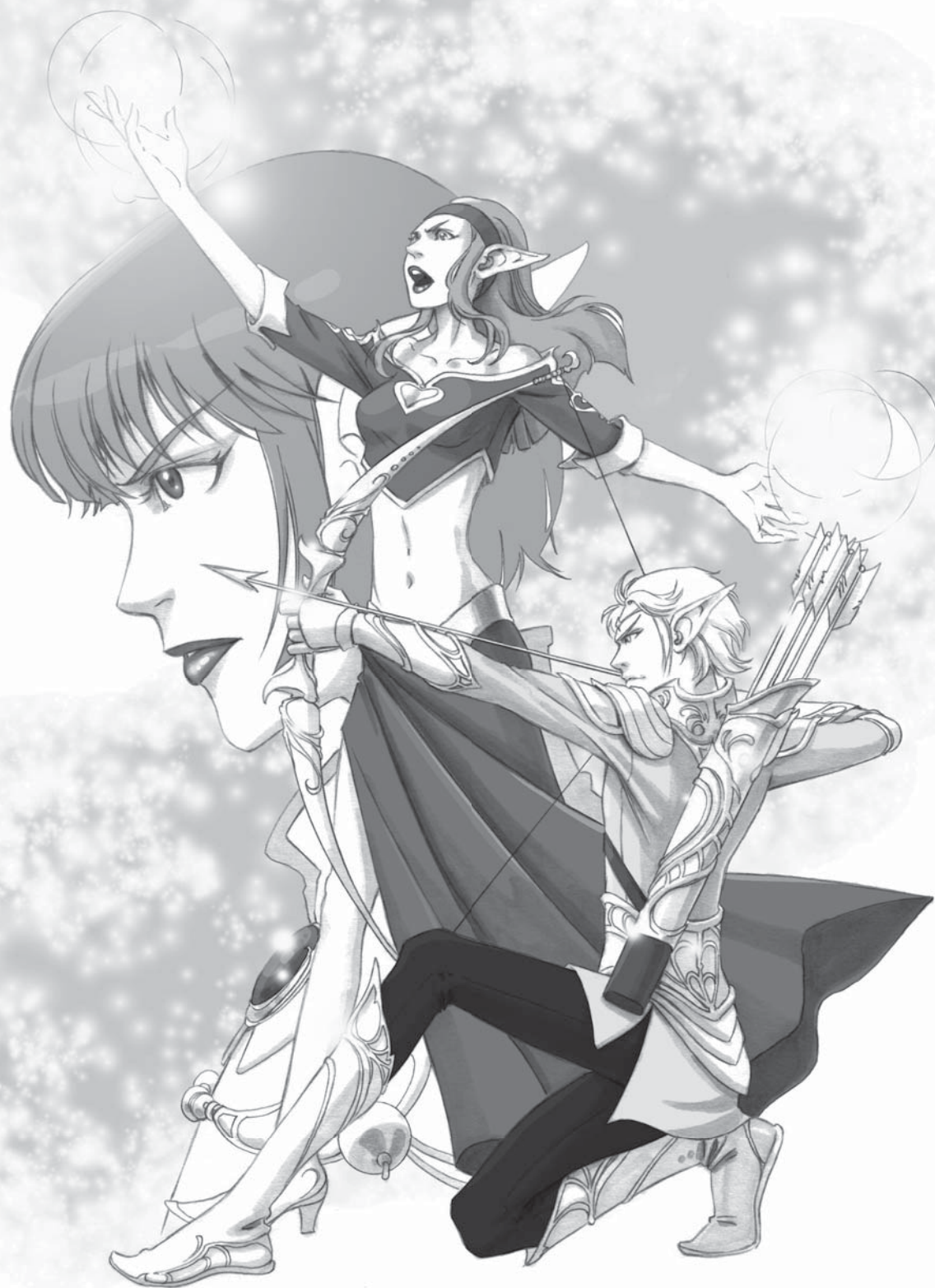
Cada elfo lida com a perda a seu modo. Muitos preservam o antigo orgulho e senso de superioridade, tornando-se amargos e intratáveis. Outros se enchem de atitude positiva, não medindo esforços para serem gentis e aceitos na cultura em que vivem.

Outros ainda continuam tentando *ser elfos.* Fazem o máximo para preservar sua cultura, seu modo de vida. Acreditam que o tempo fecha até as piores feridas, e os elfos *têm tempo*. Confiam que, um dia, tudo será como antes. Têm *esperança*.

Aparência. Elfos tendem a ser mais altos e esguios que os humanos, com traços delicados — a beleza das mulheres élficas é lendária, tornando-as cobiçadas nos haréns dos minotauros. Sua pele é clara, com olhos e cabelos nas cores mais variadas — incluindo tons exóticos como branco, azul, verde, rosa e lilás. Uns poucos têm patas no lugar de pés, ou cauda de gato, ou outros traços animais.

O vestuário élfico é baseado em temas naturais, com adornos em forma de flores e folhagens, ou símbolos arcanos grafados com grande habilidade artística. Mas pouco artesanato élfico sobreviveu à queda de sua nação, tornando peças originais muito raras; os elfos de hoje vestem trajes humanos que lembrem, mesmo que de forma rudimentar, suas vestimentas originais.

Relações. A queda da deusa Glórienn, e sua entrega como escrava a Tauron, criou uma relação complicada entre minotauros e elfos. Por decreto do Império de Tauron, todo elfo deve reconhecer todo minotauro como seu superior, e todo minotauro deve proteger todo elfo. Cada elfo tem sua própria opinião a respeito — alguns aceitam a submissão e são gratos pelo amparo, enquanto outros se revoltam, reagem com verdadeiro ódio aos minotauros.

Elfos vivem relativamente bem entre humanos: nos dias de hoje, nascem mais meio-elfos que elfos puros (embora, em geral, apenas os próprios elfos consigam perceber a diferença). A rigidez

dos anões conflita com a liberdade de espírito dos elfos, embora possam eventualmente ser bons amigos. Quando um elfo tem necessidade de sentir-se superior, vai viver com os halflings (mas não por muito tempo).

O elfo típico não consegue disfarçar a antipatia (ou até ódio) aos goblins e lefou — afinal, estas raças se originam dos responsáveis por suas desgraças. Além disso, um pouco da antiga arrogância ainda persiste em seus encontros com outras raças.

Tendência. Elfos são seres de espírito livre, seguindo os próprios desejos e caprichos — uma liberdade que, hoje, muito poucos entre eles conseguem exercer. Apesar do sofrimento a que foram submetidos, poucos alimentam rancor genuíno. Pelo contrário, tentam sentir-se melhor com atos de bondade e caridade. A tendência mais comum para elfos é Caótico e Bondoso.

Terras dos Elfos. Quase dizimados, os elfos são uma visão rara em qualquer parte do Reinado — eles simplesmente não existem em número suficiente para povoar cidades próprias. Além disso, a mera ideia de voltar a construir uma grande comunidade enche de pavor o coração élfico; séculos devem passar até que sintam-se seguros outra vez.

Muitos elfos reverteram à barbárie e refugiaram-se em meio à natureza, sozinhos ou em pequenos grupos errantes. Quase todos os outros procuram seu lugar nas cidades humanas ou táuricas. As maiores "comunidades" élficas hoje são a Vila Élfica, em Valkaria; e o Gueto Élfico, em Tiberus. Suas qualidades são sempre reconhecidas, tornando-os profissionais cobiçados (ou escravos caros).

Religião. Com a recente queda de sua divindade padroeira do Panteão, até o conforto espiritual foi negado aos elfos. Magoados e ressentidos com Glórienn, muitos a abandonaram — como ela fez com eles — ou perderam por completo sua fé, tornando-se ateus. Entretanto, a maioria decidiu venerar algum outro deus do Panteão: Allihanna, Khalmyr, Lena e Marah despontam entre os preferidos, mas uns poucos começaram a venerar Tauron, talvez o prenúncio de uma mudança de atitude.

Recentemente despontou um culto élfico a Keenn, o Deus da Guerra (veja mais adiante).

Idioma. A língua dos elfos é fluida, musical, como o vento nas folhas e o canto dos pássaros — de fato, na floresta, elfos podem se comunicar livremente sem que outras raças sequer percebam, acreditando estar ouvindo apenas os sons da natureza. Escrita, é cheia de curvas e voltas, praticamente sem linhas retas. Sem muita surpresa, o idioma élfico é bastante utilizado no estudo da magia arcana.

Nomes. Nomes élficos são longos e fluidos, muitas vezes repetindo uma mesma consoante várias vezes. É comum que encurtem seus nomes, usando apenas as primeiras sílabas, para facilitar

o convívio com outras raças. Exemplos: Calamis, Félhiasis, Khinlanas, Klauskinsky, Malfyndoriel, Mitelus, Razlenryar, Syrionllas (masculinos); Tanyantalaria, Loriane, Nichaela, Nielendorane, Sorenienth (femininos).

Aventuras. Para uma raça sem lar, a vida como aventureiro soa natural. Elfos são famosos pela maestria com espada e arco, e talento natural para a magia arcana: chega a ser estranho conhecer um elfo que não seja arqueiro, espadachim ou mago.

Alguns buscam uma forma de libertar Lenórienn. Outros, esquecê-la por completo. Existem ainda aqueles que protegem Arton, tentam impedir que tenha o mesmo destino de sua terra natal. Para quem traz tanto ressentimento no coração, aventurar-se é quase sempre uma tentativa de fugir de si mesmo.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Inteligência, –2 Constituição. A agilidade e intelecto dos elfos são lendários, embora eles sejam menos vigorosos que os humanos.

• Visão na Penumbra. Um elfo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Elfos sabem usar espadas curtas, espadas longas, floretes e arcos (curtos, longos e compostos). Elfos também recebem Foco em Arma para uma destas armas (à escolha do jogador) como um talento adicional.

• +4 em testes de Vontade contra encantamentos. Elfos também são imunes à magia *sono*.

• +4 em testes de Identificar Magia e Percepção. Elfos têm familiaridade com magia e sentidos apurados.

• Qualquer magia arcana lançada por um elfo tem classe de dificuldade +2 para resistir.

Elfos da Guerra

Uma seita foi recentemente revelada nas entranhas de Tapista, Reino-Capital do Império de Tauron. Tratam-se dos *Elfos da Guerra*.

Tudo começou ainda na época da Infinita Guerra. Malfyndoriel, o maior general de Lenórienn, alertou que os hobgoblins poderiam derrotar os elfos com seus engenhos, mas seu aviso foi descartado pelo regente Khinlanas e os outros generais. Como tais bestas podiam ameaçar a perfeição élfica? Ferido no orgulho, Malfyndoriel abandonou Lenórienn e partiu para o continente norte. Lá, encontrou os minotauros.

Surpreso e satisfeito com aquele povo disciplinado e guerreiro, Malfyndoriel passou a viver entre eles. Claro, antes teria que provar a própria força para evitar a escravidão! Com tempo e esforço, passou a servir uma família influente como instrutor de combate. Conquistou sua confiança e introduziu a eles sua própria religião — era devoto de Keenn, Deus da Guerra.

Quando soube da queda de Lenórienn, Malfyndoriel já tinha um plano. Aconselhou seus senhores e pupilos a receber refugiados élficos em sua morada, a Villa Escarlate. Foram treinados em combate e introduzidos no culto a Keenn.

Os anos passaram. Surgiu um herói élfico, de nome Mitelus Morion. Reunindo heróis — elfos e outros à altura da tarefa —, ele procurou Malfyndoriel. Juntos, planejam a vingança.

Recentemente, Morion e seus aliados invadiram a costa oeste de Lamnor, estabelecendo uma base secreta nas fronteiras da Floresta Myrvallar. Dali, planejam lançar ataques de guerrilha contra a Aliança Negra. Trata-se de pouco mais que um posto avançado, mas suficiente para começar a mapear a região e descobrir mais sobre Thwor Ironfist e suas forças.

Dada a longevidade élfica, sabe-se lá quando Morion fará um ataque decisivo. O importante é a existência de um lugar capaz de sediar expedições para explorar o continente sul e seus perigos.

Elfos Negros

Elfos negros são antigos devotos de Glórienn que passaram a odiar a Deusa dos Elfos — especialmente após sua derrota na última batalha da Infinita Guerra, quando Lenórienn caiu. Ainda mais elfos adotaram esta postura quando Glórienn acovardou-se e abandonou seu Reino, frente ao ataque de vilões mortais.

O mais ressentido dos elfos renegados é Berforam, antigo líder dos Espadas de Glórienn, os maiores guerreiros santos da Deusa dos Elfos.

Questionando se alguma divindade ainda olhava pelos elfos, Berforam obteve sua resposta quando Tenebra despejou sua benção sobre ele e seus companheiros. A Deusa das Trevas tornou os olhos e cabelos desses elfos tão negros quanto sua alma. Das sombras dos Espadas de Glórienn nasciam os Garras de Tenebra.

Cheio de ódio pela Deusa dos Elfos, os elfos negros desprezam aqueles que ainda se apegam a Glórienn ou tentam honrá-la. Berforam ainda tem dúvidas sobre as intenções de Morion. Mas, infelizmente, nem todos os elfos negros compartilham dessa mesma paciência estratégica.

Elfo Negro (Destino)

Você não apenas deu as costas a Glórienn, mas odeia e caça aqueles que não o fizeram.

Pré-requisitos: raça élfica, tendência Maligna, ser treinado por elfos negros.

Benefício: você se torna treinado no uso da *aji* (veja a seguir) e recebe visão no escuro (18 metros). No entanto, perde 1 ponto de Carisma.

Nova Arma: Aji

A aji é uma peça metálica em forma de arco, com uma empunhadura interna e lâmina curvada para fora. Própria para uso aos pares, lutar com duas aji reduz em –2 a penalidade por Combater com Duas Armas.

Arma Exótica Leve • Preço 20 TO • Dano 1d6 • Crítico 19-20 • Peso 0,5kg • Tipo corte.

Elfos-do-Céu

A história a seguir é contada por clérigos de Kallyadranoch e outros deuses, mas rejeitada por antigos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis — e Dragão-Rei da espécie — apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do dragão.

(Na verdade, as entrelinhas da história — e os seguidores de Glórienn — dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu a mão da donzela em troca de não causar um verdadeiro extermínio de elfos.)

Os dragões azuis são conhecidos por viver sempre em voo, tocando o chão raras vezes ao longo de suas vidas. Assim, para ter sua amada sempre a seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, nasceriam igualmente alados, formando toda uma nova espécie: os elfos-do-céu.

Esta raça é extremamente rara. Mesmo em um mundo de maravilhas como Arton, muitos nem mesmo acreditam que os elfos-do-céu existam. Contudo, eles são reais. Em nenhum lugar chega a ser comum vê-los, mas estão mais presentes em pontos onde sua capacidade de voo seja crucial, como a cidade voadora de Vectora.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, mas *sempre* sem asas. Elfos-do-céu vivem tanto quanto elfos terrestres.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do-céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem nunca parar para descansar. Podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia atravessar uma vida inteira sem jamais tocar o chão.

Personalidade. Os elfos terrestres têm grande apreço por sua liberdade; esse traço é ainda mais acentuado em seus parentes alados. Elfos-do-céu ficam extremamente perturbados em ambientes fechados e, caso sejam aprisionados, podem até morrer de tristeza. Mas, em situações normais, são seres de alegria irrestrita e riso fácil. Sempre dispostos a ver tudo pelo lado positivo, mesmo no calor da batalha.

Elfos-do-céu amam arte ainda mais que os elfos comuns — podem ser bardos excepcionais, assim como formidáveis ladrões de joias. Comem e bebem muito pouco, possivelmente para eliminar qualquer peso desnecessário, como fazem os pássaros. Têm tolerância quase zero para o álcool; basta uma taça para embebedá-los até cair.

Aparência. Os elfos-do-céu são quase idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos físicos, exceto pelas grandes asas — que podem ser membranosas, como asas de dragão, ou então emplumadas, como asas de cisnes, águias e outros pássaros. Quando totalmente abertas, têm largura igual ao dobro da altura do elfo — sendo este o espaço mínimo de que ele precisa para decolar e voar.

Os corpos delgados destes elfos favorecem o voo. Eles preferem roupas esvoaçantes, de cores brilhantes, tornando-os parecidos com flâmulas vivas ou pássaros tropicais. Alguns também enfeitam-se com cocares e outros adereços com penas.

Relações. Os elfos-do-céu não parecem ter sido afetados pelas tragédias que se abateram sobre seus primos terrestres. Talvez sua ligação com Glórienn seja menor. Outra explicação seria que, do alto de seus lares e olhando o mundo de cima, sintam-se distantes do que acontece com outros povos. Alguns já acusaram os elfos-do-céu de arrogância ou frieza por sua postura. Contudo, estes seres alados não prestam muita atenção a insultos, as mentes ligeiras logo distraindo-se com outros assuntos.

Elfos-do-céu são felizes e orgulhosos de suas asas; não fazem qualquer esforço para esconder esse sentimento — o que pode muitas vezes despertar inveja a outros, que confundem sua alegria com arrogância. Baloeiros goblins ficam particularmente irritados com as piruetas de um elfo ao redor de seus balões. Exceto por esse problema, elfos-do-céu tentam ser amigos de todos.

Sprites são seus melhores companheiros, entre os poucos capazes de segui-los até as nuvens. Mas centauros e minotauros têm sérios problemas com esta raça — enquanto eles temem alturas, elfos-do-céu as amam.

Apesar da aversão dos minotauros por alturas, o esplendor das asas dos elfos-do-céu desperta grande cobiça no povo de Tauron. Minotauros cruéis tentam capturar e manter donzelas desta raça em seus haréns. Estas, a menos que sejam salvas por heróis, "insistem" em morrer de tristeza após algum tempo aprisionadas...

Tendência. Por sua alma selvagem, espírito livre e atitude positiva, os elfos-do-céu costumam ser Caóticos e Bondosos, como seus primos terrestres. Alguns podem ser Neutros ou mesmo Malignos, mas uma tendência Leal é tremendamente rara entre estes seres.

Terras dos Elfos-do-Céu. "Terra" é algo que definitivamente não combina com esta raça.

Estes elfos são extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante. A capital Valkaria registra a aparição de apenas três ou quatro deles desde sua fundação. Portanto, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade) e também não fixam moradia durante muito tempo, preferindo uma vida nômade.

Religião. Os elfos-do-céu sentem-se mais próximos dos deuses, não sendo nem um pouco raro que abracem carreiras clericais. Escolhem venerar divindades de arte, paz e alegria, como Marah, Lena, Tanna-Toh, Wynna e Valkaria. A liberdade e loucura de Nimb e Hyninn também são atraentes para eles.

Claro, o retorno de Kallyadranoch também foi notado por estes elfos de origem dracônica.

Idioma. Elfos-do-céu falam a língua élfica e, como viajantes compulsivos, também dominam o valkar. Por sua amizade com as fadas, muitos também conhecem o idioma silvestre. No entanto, intencionalmente afastados das tradições mágicas arcanas, eles não se preocupam muito em aprender o dracônico.

Nomes. Quase sempre formados por palavras élficas que significam "pássaro", "asas", "nuvens" e "céu", entre outras. Muitas vezes eles seguem o costume de traduzir seus nomes para o valkar. Variações do nome Hydora também são comuns para esta raça. Exemplos: Sprahy, Sulahod, Tuillynn, Ashod, Jhallios (masculinos); Adhora, Ahlfyra, Dhyfara, Hadory (femininos).

Aventuras. Ao contrário do que se pensa, elfos-do-céu não costumam ser bons "aventureiros" no sentido comum da palavra. Apesar de sua natureza nômade, poucos se sentem compelidos a

acompanhar sujeitos que estão presos ao chão — ou pior, sempre metidos em masmorras escuras e apertadas! Grupos de heróis com um elfo-do-céu são beneficiados por seu poder de voo, mas também sofrem severas restrições quanto aos lugares que podem visitar.

Elfos-do-céu aproveitam sua agilidade e amplitude de movimentos para lutar com graça, seguindo o estilo dos duelistas — o caminho do swashbuckler é o mais natural para eles. Seu amor pela arte e música faz deles bons bardos, e a Destreza elevada produz ladinos hábeis. Também costumam ser ótimos feiticeiros, clérigos, druidas e rangers. Falta-lhes a rigidez e disciplina para aprender as técnicas dos monges, embora isso não seja impossível.

Aqueles que usam armas adotam o arco como favorita, valendo-se da imensa vantagem de atacar à distância, fora do alcance de seus adversários.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Carisma, –2 Constituição. Elfos-do-céu são graciosos, ágeis, alegres e confiantes, mas pouco vigorosos.

• Elfos-do-céu têm deslocamento básico de 9m em terra. Eles também podem voar a uma velocidade de 18m.

• Visão na Penumbra. Um elfo-do-céu ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Elfos-do-céu sabem usar espadas curtas, espadas longas, floretes e arcos (curtos, longos e compostos).

• +4 em testes de Percepção. Elfos têm visão aguçada.

• +4 em testes de Vontade contra encantamentos. Elfos-do-céu também são imunes à magia *sono*.

Elfos-do-Mar

Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino, no mar encontramos vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Diferente dos elfos da superfície, os elfos-do-mar não perderam seu reino, nem foram abandonados por sua divindade padroeira. Veneram Oceano, o Deus dos Mares, a quem creditam sua criação. Assim como sua divindade, buscam dominar as vastidões aquáticas do mundo.

Os elfos-do-mar encontram nos golfinhos seus melhores amigos e maiores aliados, e nos sahuagin e selakos (como muitas vezes são chamados os tubarões em Arton) seus mais odiados inimigos.

Suas armas favoritas são o tridente, o arpão (azagaia) e a rede. Entretanto, a tecnologia dos elfos-do-mar é primitiva e limitada. Como não podem acender fogueiras, nem forjar metais (elementos indispensáveis para uma civilização avançada), dependem muito de materiais que encontram na natureza.

Os elfos-do-mar combatem como elfos da superfície, mas são muito mais ferozes, decididos e plenos de atitude. Usam o ambiente aquático para obter vantagem, atacando de cima, por baixo e nadando em círculos ao redor dos oponentes. Algumas comunidades domesticam animais marinhos, que usam como bestas de montaria e guerra.

Personalidade. De forma oposta às suas contrapartes terrestres, elfos-do-mar são rústicos e algo brutais. Respondem à maior parte das situações com violência — mais por reflexo de sobrevivência que por raiva ou medo. Mesmo o mais bondoso entre eles não vê grandes problemas em estocar com o tridente qualquer oposição.

Esse instinto se reforça quando estão fora d'água, onde tudo é estranho e seus sentidos são limitados. Não familiares a este mundo, acreditam que o perigo pode vir de qualquer lugar, coisa ou criatura. Um elfo-do-mar é bem capaz de começar uma luta sangrenta ao apito de uma chaleira!

Uma vez superada essa insegurança inicial, quase todos são muitos curiosos e críticos quanto aos costumes deste mundo. Por exemplo, convencê-los sobre a importância do uso de roupas costuma ser bem difícil!

Aparência. Lembram elfos baixos. Têm pele lustrosa, perolada e azul acinzentada, como golfinhos. As grandes orelhas às vezes têm raios, como barbatanas. Os cabelos são igualmente longos e os olhos, amendoados. Olhos e cabelos têm cores variáveis: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado.

Na água, inspiram pelas narinas e expiram por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas etnias têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca ou nenhuma roupa; quase sempre tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de algas marinhas. Usam apenas ornamentos feitos de conchas e corais. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus.

Relações. "Elfos-do-mar são bárbaros perigosos que lançam ataques contra comunidades costeiras para roubar e matar".

Infelizmente, estes são os fatos mais conhecidos sobre os elfos-do-mar. A verdade é que apenas os mais rebeldes e malignos atacam os povos do Reinado, trazendo infâmia aos demais. Enquanto alguns temem e odeiam aqueles do Mundo Seco, outros trocam bens e especiarias marinhas por armas e itens de metal, e outros ainda atuam como guias através do Mar Negro, ou até acabam tripulando navios piratas.

Elfos-do-mar não se consideram parentes dos elfos terrestres, nem mostram qualquer respeito por eles. Curiosamente, demonstram alguma afinidade com os centauros nas raras ocasiões em que se encontram. Humanos, anões e minotauros, por seu estilo de vida radicalmente diferente (vivendo em cidades e subterrâneos), são os mais estranhos para os elfos-do-mar.

Tendência. Membros desta raça adotam tendências Neutras, como a maioria dos povos que vivem próximos à natureza — mas praticamente toda comunidade tem sua própria moral e ética. Infelizmente, para cada tribo Bondosa, há uma Maligna.

Em comunidades Neutras, indivíduos Bondosos tornam-se líderes de valor, ou então párias. Indivíduos Malignos são aceitos até certo ponto, enquanto suas crueldades são dirigidas a outras raças.

Terras dos Elfos-do-Mar. Ao contrário dos elfos sem pátria em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades, e até em vastos reinos submarinos. Os mais conhecidos são Aearynn, ao oeste de Galrasia, e Imladyrr, entre Khubar e Lamnor.

Sua arquitetura é precária, mas eles são capazes de escavar cavernas para tornar seu interior mais agradável, e até erigir prédios que lembram conchas. Ou *são* conchas!

Em sua sociedade, apenas homens podem usar armas — é tabu uma mulher sequer tocar em uma arma. As elfas são responsáveis pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação da comida e outras tarefas domésticas. Os homens caçam, lutam e protegem as cidades.

Religião. O Grande Oceano é, obviamente, a divindade mais importante para a raça. A maior parte das comunidades nem conhece a existência de outros membros do Panteão — mas o fundo do mar abriga criaturas imensas e misteriosas, que atuam como deuses menores. Elfos-do-mar que fazem contato com outros povos podem eventualmente cultuar Allihanna, Keenn, Hyninn, Tauron e Megalokk, entre outros.

Idioma. Elfos-do-mar falam élfico e também aquan, a língua das criaturas marinhas. Poucos falam o valkar e idiomas de outras raças. Quando o fazem, têm problemas com nomes de coisas que não existem em seu mundo, como fogo, neve, chuva, cama...

Nomes. Elfos-do-mar têm primeiros nomes curtos e sobrenomes muito longos. **Exemplos:** Astald, Deenar, Harma, Tathar (masculinos); Lenora, Nenyë, Eadille, Isha (femininos).

Aventuras. Embora vastas, as profundezas de Arton às vezes tornam-se pequenas para os elfos-do-mar mais ousados. Muitos também não se ajustam aos tabus rígidos que governam suas tribos e cedo ou tarde são expulsos, ou decidem partir. Por isso, alguns tendem a se aventurar pelo Mundo Seco, unindo-se a grupos de heróis de outras raças. O único grande empecilho é sua necessidade de água, que impede longas jornadas em terras áridas.

Os elfos normalmente abraçam a carreira de bárbaro ou guerreiro, enquanto as elfas, proibidas de lutar, tornam-se magas ou clérigas (ou, agora livres dos tabus raciais, pegam em armas logo de uma vez). Feiticeiros são estranhamente comuns na raça. Estes são banidos, ou vão embora por medo de ferir sua família — mas muitas vezes conseguem dominar as magias certas para melhor adaptar-se ao Mundo Seco.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Constituição, –2 Inteligência. Elfos-do-mar são ágeis e vigorosos, mas bem menos espertos que elfos terrestres.

• Deslocamento 9m, natação 9m.

• Visão na Penumbra. Um elfo-do-mar ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Percepção às cegas 18m, apenas embaixo d'água.

• Elfos-do-mar sabem usar arpão (azagaia), tridente e rede. Também recebem Foco em Arma para uma destas armas como um talento adicional.

• Elfos-do-mar recebem +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

• Um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante um número de horas igual a seu valor de Constituição (ou igual ao tempo de sua última imersão em água, o que for menor). Esgotado esse prazo, começa a sufocar.

Meio-Elfos-do-Mar

Cruzamentos entre humanos e elfos-do-mar podem resultar nestes seres inquietos, que não pertecem a nenhum dos mundos, e por vezes acabam se tornando aventureiros.

Meio-elfos-do-mar parecem humanos, mas com traços discretos que os distinguem: pele mais lustrosa, cabelos verdes ou azuis e orelhas com raios, como barbatanas.

Traços Raciais

• +2 Destreza, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Inteligência).

• Deslocamento 9m, natação 9m.

• Visão na Penumbra. Um meio-elfo-do-mar ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• +2 em testes de Percepção e Sobrevivência.

• 1 talento bônus à escolha do jogador.

• 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.

• Respirar na Água. Um meio-elfo-do-mar pode respirar na água normalmente. Neste aspecto, herdam o melhor de cada progenitor, pois podem viver tanto no mundo seco quanto no mundo submerso.

• Um meio-elfo-do-mar satisfaz requisitos como se fosse um elfo-do-mar.

Finntroll

Arton é povoado por muitos monstros. As criaturas-planta conhecidas como trolls talvez estejam entre os menos conhecidos. Estes gigantes selvagens já tentaram dominar o reino de Doherimm, mas foram expulsos pelos anões. Hoje vagam em áreas selvagens, sozinhos ou em pequenos bandos, sendo ocasionalmente caçados e destruídos por aventureiros. Em comparação com outras ameaças, essas feras estúpidas parecem uma preocupação menor.

Infelizmente, os monstros vistos até agora são uma pequena parte de algo muito maior — uma ameaça oculta até mesmo para os anões. São soldados de uma raça inteligente, sofisticada e cruel. Um povo de guerreiros hábeis e arcanos sinistros, que governa um império subterrâneo secreto.

Os finntroll, ou Trolls Nobres.

Personalidade. Arrogantes e prepotentes ao extremo, os finntroll cultivam uma presunção capaz de rivalizar com os mais orgulhosos regentes élficos do passado. Consideram a si mesmos como o ápice da perfeição. Portanto, todos os outros seres existiriam apenas para servir-lhes — como escravos, comida ou pior.

Supremacia sobre todas as raças é parte fundamental da cultura finntroll. Seus feitos e obras são sempre superiores, seus pensamentos são sempre mais elevados, seus deuses são os únicos verdadeiros. Provas contrárias são ignoradas. Sua mente é quase incapaz de aceitar a derrota, sempre com um pretexto para justificar algum eventual fracasso.

A arrogância não é apenas racial, mas também individual: todo finntroll acredita ser superior ao próximo, e nenhum deles tenta ocultar esse pensamento — presunção é considerada uma qualidade entre eles. Conversas informais são ricas em críticas mordazes e autoelogios. Isso é aceito com naturalidade, sem resultar em violência ou ressentimento. Pelo contrário, demonstrações de altivez, humor ácido e ofensas sutis são fundamentais dentro da "etiqueta" finntroll.

Aparência. Os finntroll parecem humanos, mas na verdade são seres-planta como os trolls. Seus ancestrais são fungos e algas azuis, em vez de plantas clorofiladas. São altos e esguios, com pescoço ligeiramente alongado. Atingem facilmente 1,90m e mesmo os raros indivíduos fortes não têm musculatura volumosa.

Sua pele pálida, quase branca, exibe vasos sanguíneos azulados — fazendo com que sejam confundidos com pessoas muito doentes, ou mesmo com mortos-vivos. O sangue é escuro, verde-azulado e oleoso ao toque. Seus cabelos parecem negros e lisos, mas na verdade são de um profundo azul escuro. Os machos preferem raspá-los; as fêmeas cultivam penteados elaborados. Ambos os sexos têm unhas compridas e escuras.

Os olhos profundos variam entre tons de verde, azul, roxo e cinza; com o tempo ficam mais claros, até que se tornam completamente brancos. A boca tem lábios finos e escuros. Nariz e orelhas são maiores nos machos, demonstrando seu parentesco troll. O dimorfismo sexual é marcante: as mulheres parecem mais humanas, quase sempre belas, enquanto os homens têm testa projetada para a frente e mandíbula proeminente.

Suas roupas são elegantes, escuras, cravejadas com brilhantes. Padrões orgânicos, como raízes e ossos retorcidos, são constantes em sua arte. Mas os finntroll também veneram sua própria beleza física, com vestimentas carregadas de apelo sensual.

Um tabu estético muito forte na espécie diz respeito aos pés: os finntroll usam sandálias, botas e outros calçados sofisticados, de fino acabamento, e jamais mostram os pés nus em público — pois "apenas bárbaros andam descalços". Os mais ricos mantêm escravos cegos, para calçar suas botas e cuidar da beleza de seus pés.

Relações. Os fintroll desprezam e odeiam todas as criaturas. Seus escravos são tratados de forma pior que animais; é comum que sejam surrados ou mortos pelas razões mais ordinárias. Criaturas que não se sujeitam à escravidão são "bárbaros selvagens que precisam ser destruídos".

Os finntroll odeiam especialmente os anões, por sua teimosia em recusar-se a servir como escravos — e sua audácia ainda maior em continuar vivos! Ao longo dos séculos, numerosas guerras resultaram em vitória para os anões, ainda que estes jamais tenham sido bem-sucedidos em perseguir e destruir os Trolls Nobres. Na verdade, poucos anões sequer os viram pessoalmente — em conflitos armados os finntroll preferem empregar seus soldados trolls.

Tendência. O finntroll típico não tem nenhum respeito pela vida ou bem-estar de outras raças. Sua tendência é invariavelmente Maligna, com raras exceções Neutras. Um indivíduo Bondoso é tão raro quanto barba no rosto de uma elfa!

Uma cultura vasta e antiga, bem como uma estrutura social complexa, colocam a raça no lado Leal da balança ética. Finntroll Caóticos podem pertencer a pequenos cultos que pregam o contato com seu lado "selvagem", mas são poucos e esparsos.

Terras dos Finntroll. O império subterrâneo dos Trolls Nobres é chamado Trollkyrka, que significa simplesmente "terras dos trolls". Sua verdadeira localização ou tamanho é desconhecida, mas muitos exploradores suspeitam de que ocupa uma "camada" inteira logo abaixo de Doherimm — bem como outras cavernas-mundos que suspeita-se existir quilômetros sob a terra. Também especula-se que a Grande Fenda, um abismo existente no Reino dos Anões, leva diretamente a uma das maiores metrópoles finntroll — talvez até mesmo à capital do império, a lendária Trollhättan.

As maiores cidades finntroll são gigantescas, abrigando populações de milhares, e um número ainda maior de escravos. São impressionantes e macabras ao mesmo tempo: palácios e torres negras, em configurações que lembram ossadas, plantas retorcidas e outras formas orgânicas. Ruas e casas apresentam passagens e áreas que não podem ser pisadas por outras raças, sob pena de tortura e morte: os escravos percorrem valas imundas reservadas a eles.

Ainda que depravadas, a cultura e sociedade finntroll são extremamente ricas. Seus templos e bibliotecas abrigam conhecimento, arte e ciência que rivalizam com a própria Ordem de Tanna-Toh. Seus artífices produzem joias, trajes, armas e armaduras sofisticadas, de beleza e qualidade raramente igualadas na superfície.

Religião. Ainda que vejam a si mesmos como "civilizados", os finntroll não passam de monstros cruéis que desejam a morte, destruição ou escravidão de todos os seres inteligentes. Sua divindade principal é Megalokk — chamado Troldhaugen, venerado em templos colossais adornados com estátuas grotescas, onde vítimas são sacrificadas. Tenebra, conhecida entre eles como Dearani, é a segunda divindade preferida. Numerosos templos exibem imagens de Troldhaugen e Dearani juntos, ele como um Rei-Monstro sanguinário, ela como uma sedutora e cruel Rainha das Trevas.

Cultos menores a Kallyadranoch, Tanna-Toh e Wynna também podem ser encontrados, ainda que sejam tratados por numerosos outros nomes e títulos.

Idioma. Os finntroll possuem um idioma próprio, o finnllae (que usa o alfabeto dracônico), e também falam terran. O idioma subterrâneo é comum entre os mais eruditos, ou aqueles que têm contato com outras raças — como estudiosos, exploradores ou treinadores de escravos. Trolls Nobres raramente aprendem o valkar; quando querem se fazer entender por seus escravos, dor e sangue costumam ser eloquentes o suficiente...

Nomes. Os nomes finntroll tendem a ser curtos, com poucas sílabas guturais e ríspidas. **Exemplos:** Drask, Grovks, Klios, Qurad, Anok, Drusik e Veerask (masculinos); Dresis, Hakma, Katya, Keyka, Kariko e Suteky (femininos). É costume que cada indivíduo receba um "sobrenome" adicional, na forma de um título ou qualidade, para comemorar um grande feito ou realização. O prefixo "troll" aparece com frequência. Exemplos de sobrenomes são Taarkath, Finntah, Pthal, Hekmet, Trollyath, Trolltah, Trollkyr e Trollkah.

Aventuras. Finntroll raramente atuam como aventureiros no sentido mais conhecido da palavra. Um povo tão egocêntrico não acredita na existência de riquezas, prazeres ou alegrias verdadeiras longe de suas próprias cidades.

Há raros finntroll renegados que abandonam sua sociedade para agir como aventureiros. Eles têm problemas para conviver com membros de outras raças — sua prepotência e intolerância fazem deles péssimos companheiros. Preferem trabalhar sozinhos, ou em pequenos grupos formados por outros Trolls Nobres.

Alguns desbravam a superfície para confirmar sua superioridade perante outras raças. A maioria atua como caçadores ou mercadores de escravos, às vezes negociando com o reino de Tapista. Outros, mais ambiciosos, buscam desafios para conquistar prestígio entre os seus.

Traços Raciais

• +4 Inteligência, +2 Constituição, –2 Força. Os Trolls Nobres são vigorosos e inteligentes, mas longos séculos empregando trabalho escravo acabaram reduzindo sua força física.

• Visão no Escuro. Finntroll enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Um finntroll ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Devido ao material fibroso (um tipo complexo de fungo) que forma seus corpos, finntroll são imunes a atordoamento e metamorfose. Por outro lado, finntroll são afetados por magias que afentam apenas plantas.

• Respeito dos Trolls. Trolls de todos os tipos reconhecem os finntroll como seus mestres, e não os atacam em circunstâncias normais. Trolls devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade para atacar um finntroll (CD 10 + 1/2 do nível do finntroll + mod. Car).

• Resistência a magia +4. Finntroll recebem +4 em testes de resistência contra magias.

• +4 em testes de Identificar Magia e Intimidação.

• Regeneração. Qualquer dano causado a um finntroll é considerado dano não letal. Apenas fogo e ácido causam dano normal a eles. Um membro decepado cresce novamente em 2d6 dias. Diferentes dos trolls comuns, os finntroll não podem "grudar" um membro decepado apenas segurando-o contra o ferimento. Sua regeneração não funciona enquanto estão expostos à luz do sol ou similar (como a magia *luz do dia*), permitindo que sofram qualquer dano normalmente.

• Sensibilidade à Luz. Um finntroll fica ofuscado (–1 em ataques) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*.

Gnolls

Arton é um mundo povoado por inúmeros povos e raças humanoides. Nem todos são exatamente civilizados: muitos são seres bestiais perigosos, até mesmo considerados monstros. Podem ser mais ou menos inteligentes, mais ou menos parecidos com feras. Não raras vezes mostram uma aparência híbrida entre humanos e algum animal selvagem. É o caso dos gnolls.

Gnolls são humanoides com traços de hiena que vivem nas regiões ermas de Arton. São caçadores e salteadores por natureza, espreitando as rotas menos guardadas da civilização.

Gnolls vivem em aldeias temporárias nas planícies e florestas, normalmente bem escondidas para evitar inimigos. Os machos são guerreiros e caçadores, trazendo comida e riquezas, e também protegendo a comunidade. As fêmeas normalmente cuidam da prole — muito embora uma ocasional fêmea grande e forte acabe juntando-se ao bando de caça, ou até liderando-o.

O chefe costuma ser o indivíduo maior e mais forte (não raras vezes uma fêmea), a quem os outros temem enfrentar, rendendo-se de imediato. Toda aldeia conta com pelo menos um xamã — druida, clérigo ou mesmo um ranger experiente. Além de aconselhar o chefe (ou rivalizar com ele pelo comando), o xamã cuida da vida espiritual da aldeia.

Os gnolls preferem lutar com lanças e azagaias. Atacam em bando, e tiram proveito da geografia local para esconder-se e emboscar suas presas.

Personalidade. A maior parte dos humanoides monstruosos não pratica qualquer forma de agricultura ou pecuária. Eles sobrevivem saqueando e pilhando outros povos. E os gnolls estão entre os mais agressivos saqueadores de Arton.

Gnolls vivem para caçar e pilhar. Como as hienas, formam alcateias que vagam em busca da próxima presa. Atacam viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos — mas nunca oponentes que aparentem ser mais poderosos, ameaçadores ou numerosos. Preferem emboscadas e outras táticas furtivas, confiando na vantagem numérica para amedrontar seus inimigos.

A cultura gnoll considera a rendição um ato honrado. Quando estão perdendo uma luta ou percebem que subestimaram um inimigo, gnolls não têm pudor em largar as armas e parar de lutar. Rendem-se de imediato, esperando receber a liberdade, ainda que percam todas as posses. Da mesma forma, um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, levando o que puder carregar, mas deixando o oponente livre. Sob o ponto de vista gnoll, atacar alguém que já ofereceu rendição é impensável — quem fizer isso será considerado louco ou "maligno", e possivelmente caçado sem trégua por todas as alcateias da região.

Ainda mais honrado é o ato de render-se quando em clara vantagem, ou mesmo após *vencer* uma luta. Entre gnolls, não há prova maior de dignidade e bravura.

Aparência. Gnolls parecem uma mistura de humano e hiena. São altos, chegando a até 2,10m, mas a postura recurvada pode fazer com que pareçam menores. A pelagem densa varia do castanho claro ao castanho-escuro ou preto, com manchas negras ou amarelas aqui e ali. A cabeçorra de hiena exibe olhos ameaçadores brilhando contra a pelagem negra. A mandíbula poderosa pende aberta em um sorriso de grandes presas amareladas.

Não há diferença visível entre machos e fêmeas, mas estas tendem a ser maiores e, não raras vezes, liderar o bando.

Relações. Como raça, gnolls são hostis e raivosos, reagindo a qualquer não gnoll com violência. Atacam sem dar atenção a raça, brasões e bandeiras. Ninguém está a salvo.

Como indivíduo, o gnoll odeia e teme ficar sozinho. Sendo uma criatura de matilha, estar em menor número é sempre uma desvantagem, e estar sozinho é morte certa. Se por alguma razão acaba desgarrado de seu grupo, não mede esforços para juntar-se a quaisquer outros humanoides (quase sempre oferecendo rendição para mostrar sua lealdade).

Nem sempre funciona. O costume de render-se leva muitos a achar que os gnolls são covardes e sem honra — sendo incomum, portanto, que formem bandos com outros monstros. Mas não chega a ser raro ver o ocasional gnoll em meio a outros povos bárbaros, ou agindo como guarda ou capanga para algum vilão. Ou até casos em que um gnoll solitário faz amizade com uma criança humana.

Embora perigosos, os gnolls são muitas vezes considerados um problema "menor" por regentes e outras autoridades. Eles roubam e pilham, mas raramente matam — exceto quando a vítima mostra resistência. Por isso, tipicamente, apenas aventureiros iniciantes (ou baratos) são contratados para lidar com eles.

Tendência. Gnolls são animalescos. Respeitam apenas a lei do mais forte, fazem o que têm vontade, seguem seus instintos e desejos. Tomam o que pertence a outros sem cerimônia. Por tudo isso, sua tendência padrão é Caótica e Maligna.

Aqueles que se distanciam muito desse comportamento são vistos como "anormais" e muitas vezes expulsos do bando, ou então exilam-se por vontade própria. Não é improvável que estes acabem se juntando a grupos de aventureiros.

Terras dos Gnolls. Um bando gnoll esgota rapidamente os recursos de qualquer lugar onde permaneça. Eles também preferem não atuar muito tempo na mesma região, para evitar represálias das autoridades locais. Por isso, quase nunca formam comunidades fixas — vivem em caravanas viajantes.

Existem casos de aldeias remotas, longe de qualquer grande centro urbano, tomadas à força por um grande bando de gnolls. Os sobreviventes são expulsos ou mantidos reféns. Deste ponto os gnolls lançam ataques contra comunidades vizinhas, até que alguma autoridade ou grupo de heróis fique sabendo (o que pode levar anos) e venha lidar com eles.

Religião. Gnolls não podem ser considerados fiéis muito fervorosos. Mas, como muitos povos primitivos, podem ser levados a venerar deuses da natureza. Allihanna e Megalokk, sem muita surpresa, figuram entre seus favoritos.

Bem curioso é o eventual devoto a Marah. Esta deusa prega a não violência, e gnolls respeitam a rendição: assim, o gnoll devoto ainda recorre a ameaça e intimidação durante suas pilhagens, mas sem consumar qualquer agressão física.

Idioma. Gnolls têm idioma próprio, derivado do élfico. Não se sabe como exatamente aprenderam essa linguagem — é possível que as raças tivessem relações no passado, ou ainda que os gnolls sejam elfos vitimados por alguma maldição.

Nomes. Todos os gnolls recebem batismo ao nascer e ao longo da vida ganham apelidos ligados a seus feitos, gostos, preferên-

cias e defeitos. Seus nomes normalmente lembram uivos e latidos. Não há muita distinção entre nomes masculinos e femininos. **Exemplos:** Arlooloo, Barrah'ka, Feedhuu, Gaurooda, Harf'uul, Vuul'rak, Shallili.

Aventuras. O gnoll que não se ajusta aos padrões da raça, ou acaba afastado dos seus, muitas vezes procura outros com quem viver. Não é tarefa fácil, levando em conta sua reputação como bandidos covardes.

Um gnoll desgarrado pode muito bem acabar juntando-se a aventureiros — estes tipos mais que habituados a lidar com todo tipo de criantura estranha. Uma vez aceito na nova "matilha", o gnoll rapidamente se torna leal aos companheiros.

Gnolls aventureiros são valorizados por seu conhecimento dos ermos e habilidades em áreas selvagens. A maioria se torna bárbaro, guerreiro ou ranger. Por suas táticas de emboscada, também podem ser ladinos ou até swashbucklers.

O gnoll solitário é *muito* raro, mas não de todo impossível. De fato, alguns fizeram fama no Reinado como caça-recompensas. São caros, mas valem cada Tibar gasto...

Traços Raciais

• +4 Constituição, +2 Sabedoria, –2 Inteligência. Gnolls são vigorosos e atentos, mas pouco espertos.

• Classe de armadura +1. A pelagem espessa atua como armadura rudimentar.

• Faro. Gnolls recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

• Mordida. Gnolls têm um ataque natural de mordida (dano 1d6, perfuração). Um gnoll pode atacar com a mordida e armas na mesma rodada, mas sofre penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

Gnomos

Não existem gnomos em Arton. Ou, melhor, não existem mais gnomos nativos de Arton. Porque sua divindade foi banida, esquecida para sempre.

Eras atrás, Tilliann — o Deus da Engenhosidade e Criatividade — desafiou o Panteão. Havia se unido a Valkaria e Kallyadranoch para criar uma nova raça; uma raça perfeita, unindo a inventividade, ambição e poder extremo das três divindades. Infelizmente, esse povo irrefreável tornou-se poderoso demais, uma praga que ameaçava o multiverso. Foram quase exterminados pelos deuses, mas aqueles que sobreviveram tornaram-se lefeu, os demônios da Tormenta. Essa foi a Revolta dos Três. Por esse crime, cada uma das divindades responsáveis teve seu castigo: Tilliann foi condenado a vagar para sempre por Arton, a loucura que tomou sua mente estampada para sempre na face.

Nunca chegou a terminar a raça que pretendia. Nunca estabeleceu os gnomos como um dos grandes povos de Arton.

Mas isso não foi verdade em outros mundos, outros multiversos. Espalhados por toda a Criação, gnomos de outras terras visitam Arton, até mesmo fixam residência aqui. Mas foram eles concebidos por Tilliann? Por algum outro estranho Deus dos Inventos? Quem teria a resposta?

O representante mais célebre da raça é Lorde Niebling, atualmente residente no Palácio Imperial de Valkaria. Digno de sua possível divindade criadora, este gnomo trouxe ideias e engenhos que promoveram a segurança e o avanço do Reinado.

Assim, Lorde Niebling é conhecido como "o único gnomo de Arton". Outros gnomos ocasionalmente chegam aqui, mas nenhum até hoje tornou-se tão ilustre. Na verdade, quando você alega ser um gnomo, corre o risco de ser tomado por "mais um farsante tentando se fazer passar por Lorde Niebling"...

Personalidade. Todos os gnomos vistos em Arton parecem fervilhar de energia e criatividade, mas distraem-se com facilidade impressionante. São capazes de imaginar máquinas e invenções avançadíssimas — mas em geral com pouca utilidade prática. Refletindo os atos de seu deus, que nunca "terminou de criá-los", gnomos também costumam deixar seus projetos pela metade, partindo para um novo invento antes de terminar o antigo.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. Isso porque, apesar da rabugice, sua inventividade é indomável. Gnomos são capazes de esbravejar contra máquinas e até mesmo assistentes, mas nunca trocariam suas criações pela vida pacata que tanto dizem buscar.

A maioria dos gnomos tem o costume enervante de falar *muito* rápido: mesmo um gnomo falando em valkar parece estar discursando em um estranho e desconhecido idioma!

Aparência. Gnomos são um pouco mais altos que os halflings e um pouco mais baixos que os anões — medem cerca de 1 metro de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas ou cavanhaques curtos e bem cuidados.

Gnomos têm grande apreço por roupas coloridas e joias. É comum que ostentem ferramentas e engrenagens penduradas nas roupas, como se fossem adornos. Também não é nem um pouco raro ver um gnomo totalmente sujo de carvão, fuligem, graxa e outras substâncias cujos nomes só eles conhecem.

Relações. Apesar de seus hábitos excêntricos e personalidade forte, gnomos se relacionam bem com quase todas as raças — especialmente halflings e anões. Apreciam a boa vida dos nativos de Hongari, e também o trabalho duro dos filhos de Doherimm. Suas criações são bem-vindas por todos (quando funcionam...), especialmente os humanos.

Curiosamente, gnomos tendem a desenvolver uma relação de rivalidade e competitividade com a outra raça mais engenhosa de Arton: os goblins. Quando tem oportunidade, um goblin tenta sabotar os inventos de um gnomo. No entanto, devido ao número reduzido de seu povo em Arton, é mais frequente que gnomos empreguem goblins como ajudantes em suas oficinas — tornando tais lugares os maiores antros de bagunça e perigo no Reinado...

Tendência. Inventivos, gnomos estão sempre pensando em como mudar o mundo e suas regras; por isso, tendem a ser Caóticos. Gnomos Leais conseguem unir sua criatividade natural com disciplina, tornando-se grandes pesquisadores ou acadêmicos.

Em geral, gnomos são Bondosos. Por mais que às vezes sejam rabugentos, não desejam machucar ninguém. O raro gnomo Maligno pode ser bastante assustador, criando armas de grande potencial destrutivo.

Terras dos Gnomos. Tais terras ficam longe, muito longe mesmo. Nativos de outros mundos, gnomos não existem aqui em quantidade suficiente nem para lotar uma taverna, quem dirá formar comunidades!

Mas é possível que, cedo ou tarde, eles "inventem" um meio de aparecer aqui em grandes grupos. Esse é um evento tão ansiado por alguns quanto temido por outros.

Religião. Ninguém sabe ou lembra que Tilliann foi um deus. Talvez nem os próprios deuses se lembrem bem dele!

O gnomo típico é distraído demais para devotar-se a uma religião (ou, pelo menos, não o bastante para merecer poderes em troca). Ainda assim, gnomos visitando Arton trazem suas próprias crenças e divindades — talvez aspectos ou substitutos de Tilliann. Também é verdade que, por sua natureza curiosa e inconstante, acabem se convertendo aos cultos locais. Hyninn e Valkaria estão entre seus favoritos.

A aversão de muitos gnomos à violência física (ou melhor, sua convicção de que existem meios mais inteligentes de vencer) também leva membros desta raça a cultuar Lena e Marah.

Idioma. Gnomos têm idioma próprio, e fazem tentativas insistentes de ensiná-lo. Mas é tão incrivelmente complicado (e de serventia duvidosa em um mundo sem gnomos) que ninguém tem o menor interesse em aprender.

Nomes. Nomes gnômicos estrangeiros são extremamente longos, às vezes incluindo *toda* a linhagem do gnomo em questão, além de fatos sobre cada membro da família. Para facilitar, recebem apelidos, ou adotam um nome simples, formado pelas primeiras sílabas de seu nome verdadeiro. **Exemplos:** Xedranirvallousprimodosinventoresdamáquinaqueexplodiunamontanha-

verdeduaserasatráspeloramodafamíliatinklehuffconhecidaporsuareceitadetortasesuagraxalubrificante... Na verdade, até mesmo um único exemplo de nome gnomo é longo demais para ser incluído aqui em sua totalidade.

Aventuras. São raros os gnomos que decidem ser heróis. A maioria leva a vida como alquimistas, estudiosos e pesquisadores, procurando respostas para as maiores — e também as menores — indagações do universo. O eventual gnomo aventureiro é quase sempre impulsionado pela curiosidade, partindo em jornadas para fazer descobertas ou testar inventos.

Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando alternativas não violentas para detê-los.

A carreira como mago é a mais provável — encher a cabeça de fórmulas herméticas é bem o seu estilo. Também podem ser bons bardos e ladinos.

Traços Raciais

• +4 Inteligência, +2 Constituição, –2 Força. Gnomos são inteligentes e resistentes, mas também fracos.

• Tamanho Pequeno. Gnomos ganham +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• Visão na Penumbra. Um gnomo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de Intuição e Ofício (alquimia). Gnomos são perspicazes e familiarizados com ilusões e poções.

• Classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior.

• Gnomos podem se comunicar com animais livremente, como a magia *falar com animais.*

• Gnomos com Carisma 10 ou mais podem lançar as seguintes magias livremente: *globos de luz*, *prestidigitação* e *som fantasma.*

Goblins

Estes pequenos humanoides são bastante temidos em regiões selvagens, onde espreitam em grandes bandos e atacam humanos. Em Lamnor, suas legiões também enchem as fileiras da Aliança Negra. No entanto, muitas partes do Reinado aceitam-nos como cidadãos legítimos — ainda que com desconfiança.

Goblins são os únicos goblinoides que podem ser encontrados em qualquer ponto de Arton. Quase ninguém gosta deles ou confia neles, considerando-os incultos e primitivos. Entretanto, todos gostam que alguém faça o trabalho sujo (literalmente); nunca falta quem precise contratá-los.

Goblins não têm amor próprio e são capazes de qualquer coisa para sobreviver. Os que decidiram morar nas cidades e regiões civilizadas de Arton suprimem — ou escondem — seus instintos covardes, mesquinhos e egoístas. Os goblins que habitam os ermos são selvagens, vivendo do saque de caravanas e comerciantes que viajam por Arton, pouco mais do que bárbaros.

Em combate, os goblins se valem primeiro da esperteza, depois dos números. Pequenos e fracos, goblins recorrem à engenhosidade natural para vencer sem precisar de força. Atacam à distância, lutam próximos de passagens estreitas, por onde escapam quando alcançados e usam a escuridão a seu favor. Se a batalha não vai bem, não hesitam em fugir — para se esconder e atacar depois, quando os inimigos já não estiverem mais esperando. Para eles, vale o ditado "viver para lutar outro dia".

Personalidade. Antes de tudo, o goblin é um sobrevivente — e, para sobreviver, é capaz de qualquer coisa. Enquanto alguns fazem emboscadas para assaltar comerciantes nas estradas, outros varrem tavernas nas metrópoles.

É difícil ofender um goblin. Eles não têm amor próprio e não entendem o conceito de humilhação. Por seus baixos padrões e facilidade em ver o lado positivo de tudo, parecem sempre satisfeitos — mesmo chafurdando no lixo e comendo vermes. Mas o sorriso de presas afiadas não é contagioso: quase todo goblin é rude, e cedo ou tarde acaba insultando alguém, intencionalmente ou não.

Quase todos temem a magia e desconfiam dela, considerando-a misteriosa e inexplicável. Preferem construir engenhocas para resolver seus problemas. Entretanto, o funcionamento de tais engenhocas é tão inexplicável quanto o mais misterioso feitiço, e não raras vezes elas provocam resultados desastrosos. Um famoso (ou infame) invento goblin são os balões de ar quente, que rotineiramente sobrevoam (e caem sobre) as grandes cidades do Reinado.

Goblins não desconfiam apenas de magia, mas também de magos; diante de um conjurador, tanto podem fugir assustados quanto atacá-lo em fúria insana. Goblins também odeiam cavalos, uma vez que estes animais conseguem farejá-los.

Aparência. Goblins são pequenos, com não mais de 1,20 m de altura e algo entre 25 e 35kg. Magros e franzinos, seus traços faciais são muito variados: uns têm a cara achatada e nariz largo, enquanto a cabeça de outros é alongada, com nariz e queixo afilados. Quase todos têm orelhas pontiagudas e pequenos dentes afiados, que talvez sejam a única coisa ameaçadora a seu respeito — além do olhar malicioso. A pele é cinzenta, mas pode variar do amarelo ao quase negro.

Quando se importam em vestir algo, goblins quase nunca usam roupas que prejudiquem sua agilidade e furtividade. Em geral preferem armaduras de peles e couro, com muitas cintas e bolsos onde carregar cacarecos.

Relações. O goblin urbano é bem conhecido e aceito nas cidades do Reinado; se nem todos gostam deles, pelo menos eles trabalham por baixo preço. Mas estes mesmos goblins também infestam túneis e ruínas, vasculhando-os em busca de tesouros antigos. São ameaça constante aos viajantes e habitantes de pequenas comunidades. Por tudo isso, é comum no Reinado que habitantes de grandes cidades apenas desprezem os goblins, enquanto aqueles que vivem em aldeias e vilarejos os temem.

Quase ninguém gosta de ter goblins por perto, mas todos gostam que alguém faça o trabalho sujo ou arriscado. Por sua ausência de orgulho — e sua resistência para atuar em condições insalubres — goblins são usados como força de trabalho para tudo que seja imundo, perigoso ou humilhante.

Goblins também são ladinos naturais e sabem tirar proveito disso. Praticamente metade dos crimes cometidos nas grandes cidades é obra deles. Isso contribui ainda mais para torná-los indesejados, ainda que ninguém consiga de fato livrar o Reinado de sua presença. Os goblins, por sua vez, acham todos os outros humanoides muito parecidos e não perdem muito tempo tentando entendê-los. Os únicos com quem conseguem ter alguma afinidade são os lefou.

Quando trabalham com outros monstros, goblins usam seu pequeno tamanho e furtividade natural para agir como rastreadores, caçadores, sabotadores e espiões. Antes de atacar um povoado, uma tática goblinoide comum é enviar batedores goblins para atear fogo às estruturas e criar pânico.

Tendência. O goblin típico é Caótico, aleatório, até insano. Mesmo ao inventar engenhos complexos, seu funcionamento é tão absurdo que parece imitar seus processos de pensamento. A tendência mais comum para goblins é Caótica e Neutra.

Terras dos Goblins. No Reinado, a maior parte dos goblins vive em cidades humanas — embora exista grande número de tribos selvagens. É fácil fazer um goblin feliz: ele dorme em qualquer lugar, come qualquer coisa e veste-se de qualquer jeito. Muitos até fazem amizade com ratos e outras pestes, tornando-se um tipo de "druida urbano".

O goblin selvagem vive em pequenas aldeias ou cavernas profundas, dominando um território de alguns quilômetros em volta. Aqueles que vivem em Lamnor são considerados parte importante da "sociedade" dos monstros: como parte da Aliança Negra, eles constroem máquinas que facilitam e fortalecem o avanço da horda de Thwor Ironfist.

Na Aliança Negra ou não, goblins são governados por seus próprios chefes, que podem ser oficiais, líderes tribais ou mesmo reis de seus próprios domínios. É normal que esse líder cavalgue um lobo-das-cavernas ou outro tipo de criatura. A autoridade do "rei" é bem limitada; goblins selvagens seguem ordens apenas sob ameaça, e muitas vezes abandonam seus afazeres sempre que encontram algo mais interessante.

Religião. Em Lamnor, o deus maligno Ragnar é amplamente venerado pelas legiões da Aliança Negra. Também é comum para muitos goblins selvagens venerar o Deus da Morte, enquanto

outros adoram Keenn, Megalokk, Sszzaas ou Tenebra. Já o goblin urbano volta-se para divindades menos violentas, como o louco Nimb e o esperto Hyninn.

Idioma. Todos os goblinoides partilham uma mesma linguagem, talvez o único fator que torne possível qualquer união destes monstros. Por ser pouco conhecido entre outras raças, o goblin urbano usa esse idioma como uma forma de linguagem secreta para comunicar-se entre os seus.

Nomes. Sempre curtos, simples e guturais, uma vez que o idioma goblin não é o mais rico do mundo. **Exemplos:** Krig, Tabo, Goku, Barak, Tikar, Galtor (masculinos); Tulan, Kyara, Gara, Shaad, Achacha (femininos).

Aventuras. Nem todo herói gosta de goblins, mas todos reconhecem seu talento natural para agir furtivamente e lidar com engenhos complicados. Goblins corajosos o bastante para viajar com heróis são um tanto raros — mas todo goblin concorda que ser aventureiro é melhor que ser caçado por eles...

Em um grupo, o goblin quase sempre assume papel de ladino — por sua destreza natural e tamanho pequeno, é fácil para ele ser furtivo. Rivalizam com os halflings no papel de raça com mais aptidão para a carreira: enquanto halflings são carismáticos e cativantes, abrindo caminho através da lábia e enganação, o goblin é mais violento e "sujo", emboscando e atacando nas sombras. Além disso, por sua resistência a doenças e venenos, o goblin frequentemente usa armas e armadilhas envenenadas.

Goblins também resultam em ótimos bárbaros, druidas, guerreiros e rangers.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Constituição, –2 Carisma. Goblins são ágeis e resistentes, mas também rudes.

• Tamanho Pequeno. Goblins recebem classe de armadura +1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• Deslocamento 9 metros. Apesar de pequenos, goblins são rápidos. Sua velocidade é a mesma de criaturas Médias.

• Visão no Escuro. Goblins enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Goblins ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de Fortitude contra doenças e venenos. Goblins também não precisam fazer testes de Fortitude por ingerir comida estragada.

• +4 em testes de Ladinagem e um Ofício qualquer, à escolha do jogador. Goblins estão acostumados a roubar para viver, e têm aptidão natural para lidar com engenhocas.

Halflings

Se existe um povo amante do conforto, são os halflings. Tão pequenos em ambição quanto no tamanho, para serem felizes precisam apenas de boa comida, roupas macias e tocas aconchegantes, onde repousam com família e amigos. São um povo tímido — para gente tão pequena, tudo parece mais ameaçador —, mas mesmo assim amistoso e hospitaleiro.

Os halflings são a segunda raça não humana mais numerosa do Reinado. Eles habitam um reino próprio, Hongari, que em seu idioma significa “Terra da Felicidade”. Mas, apesar dessa população numerosa, não gozam de grande poder, prestígio ou influência política. Não se importam de ocupar um papel secundário ou até terciário — isso quando obrigados a ocupar algum papel! Enquanto os humanos são conhecidos (e até temidos) por sua grande ambição e inquietude, os halflings são praticamente opostos. Não buscam confrontos, riquezas e riscos; preferem conforto, paz e silêncio.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural a agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão certíssimos em preferir a calmaria.

O maior problema enfrentado por eles é o excesso de zelo dos anões (que insistem em ver os halflings como crianças), e seu maior temor é a ganância ou intrusão de outras raças em suas terras. Para muitos deles, esse temor vem se tornando realidade nas últimas décadas: o ganancioso Conde Ferren Asloth, regente de Portsmouth, passou a cobrar pesados impostos sobre os produtos dos halflings, que precisam atravessar seu reino para alcançar outros pontos do Reinado. Os pequeninos não têm muitas opções para resistir, aos poucos esmagados pelo poder do conde.

Personalidade. Os halflings são ligeiros, divertidos e simpáticos, queridos por quase todos os povos. Têm um senso de humor simples, intermediário entre a aspereza e rudeza dos anões e a sutileza e sarcasmo dos elfos; adoram pegadinhas e trapaças, desde que não envolvam ferir ou magoar ninguém. Entre amigos, são gentis e observadores, mas nunca atrevidos.

Hospitaleiros ao extremo, halflings não medem esforços para que seus convidados fiquem satisfeitos e confortáveis. Estão sempre procurando pretextos para jogos, diversões e refeições — aliás, mentem com naturalidade espantosa sobre o momento certo para uma nova celebração. Gostam de acomodações limpas e apropriadas, comida bem-feita e abundante e vestimentas leves e confortáveis. Mas sua companhia pode ser enfadonha quando excessivamente contentes ou encharcados de vinho...

Pouca coisa deixa um halfling mais triste que estar sozinho. Trancado em uma prisão, ele provavelmente fará amizade com ratos e morcegos, ou inventará amigos imaginários.

Aparência. Como sugere o nome, halflings têm metade da altura média de um ser humano — raras vezes ultrapassando 90 centímetros. Têm pés muito peludos e, em geral, não usam calçados de qualquer tipo. No geral, a cor da pele e dos cabelos dos halflings se assemelha à dos humanos. A maioria tem cabelos encaracolados, embora isso não seja uma norma. As mulheres são ligeiramente mais baixas e leves, com feições mais delicadas que os homens.

O halfling típico veste roupas leves e práticas, sem deixar o conforto de lado. Gostam de tons castanhos e verdes, para melhor se esconder na floresta em caso de problemas. Mas também não dispensam um ou outro detalhe alegre, como gravatas e fitas de cores vivas.

Relações. Por seu aspecto inofensivo, simpatia e bom humor, halflings são muito queridos (ou pelo menos não incomodados) por quase todos os povos. Sua ausência de ambição também contribui para que não tenham inimigos; halflings não ocupam territórios cobiçados, nem acumulam tesouros mais caros que um ocasional queijo ou vinho raro. Mesmo em seu próprio reino, Hongari, eles vivem em harmonia com os não halflings (em especial os humanos) — e, em outras nações, são bem aceitos entre todas as raças.

A boa culinária halfling é famosa; as melhores tavernas do Reinado têm cozinheiros desta raça. Eles também são conhecidos como acrobatas, dançarinos e — sem muita surpresa — punguistas. Apesar da fama como ladinos, seus “roubos” são vistos como brincadeiras, e seu sorriso de criança amolece o mais duro guarda de milícia. Desnecessário dizer, muitos deles se aproveitam disso para fazer carreira como ladrões e espiões excepcionais.

Elfos e lefou recebem atenção especial dos halflings; eles acham que todos os membros destas raças são infelizes, e fazem tudo ao alcance para alegrá-los (uma iniciativa sincera e bem intencionada, mas nem sempre muito bem recebida).

Tendência. A bondade é inerente ao coração dos halflings, sempre ansiosos por ver os outros felizes. No entanto, dão pouca importância a normas e leis, nem se incomodam em mentir para evitar aborrecimentos. A tendência mais comum para halflings é Caótica e Bondosa.

Terras dos Halflings. Hongari, o Reino dos Pequeninos, é a única nação do Reinado com uma grande população halfling — e, mesmo ali, os povoados humanos são mais influentes em política. Os demais vivem em vilarejos e tocas, quase sempre localizados em terras que não interessam a mais ninguém. Halflings quase nunca estão em conflito com qualquer outra raça. Não atacam ninguém, nem costumam ser atacados: vivem sossegados e confortáveis em tocas, não pensando em nada além da próxima refeição, soneca ou cachimbada. Outros formam caravanas errantes, acampando perto de cidades de outras raças para negociar comida e artesanato com os locais.

Halflings vivendo em comunidades de outras raças também não chegam a ser raros. Fora de Hongari eles formam pequenas comunidades, o mais longe possível dos grandes centros, e causando o menor barulho possível. Quando realmente optam por viver em uma metrópole, os halflings quase sempre se organizam em guetos, tentando passar despercebidos pelas “pessoas grandes”.

Religião. Embora não sejam extremamente religiosos, halflings têm grande simpatia pelo brincalhão Hyninn, deus criador da raça. Também veneram outros deuses, como Marah, promotora da paz e do amor nas Terras da Felicidade, e Allihanna, mantenedora do equilíbrio natural e provedora de bons frutos.

Alguns habitantes de Hongari veneram Thyatis, o protetor e guia dos mortos para os Reinos dos Deuses, devido à influência dos habitantes de Triunphus. Nimb também figura entre seus favoritos.

Idioma. Halflings têm idioma próprio, derivado do valkar — não sendo muito difícil àqueles familiares com um entender o outro. De fato, muitos halfling acreditam ser totalmente fluentes no idioma dos humanos, quando na verdade falam com forte sotaque e usam palavras existentes apenas em sua língua. A escrita halfling, no entanto, usa um alfabeto diferente.

Nomes. Halflings têm nomes simples e alegres, quase sempre com apenas duas sílabas, que soam engraçados aos ouvidos de outras raças. **Exemplos:** Bolto, Jamil, Osvald, Osborn, Pimbo, Roden, Tildo (masculinos); Nanna, Yanna, Neka, Piper, Gise (femininos).

Aventuras. Em vista de seu amor racial por conforto e segurança, halflings aventureiros são bem raros. Muitos são movidos por curiosidade e pelo desejo de ver coisas novas — para contar à família e aos amigos mais tarde! Outros são atraídos pelo companheirismo; poucos amigos são mais chegados que equipes de heróis, capazes de dar a vida uns pelos outros.

O halfling aventureiro quase sempre decide ser ladino — são praticamente nascidos para o ramo! Mas, por seu carisma natural, também é frequente que se tornem bardos e feiticeiros. Quando decidem lutar, halflings preferem classes que façam uso de sua alta Destreza para ficar fora de alcance e atacar à distância, como rangers e swashbucklers.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Carisma, –2 Força. Halflings são acrobáticos e cativantes, mas fisicamente fracos.

• Tamanho Pequeno. Halflings recebem classe de armadura +1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• +2 em todos os testes de resistência, por sua sorte incrível.

• +1 em testes de ataque com armas de arremesso e fundas. O arremesso de pedras é um esporte popular da raça.

• Para halflings a perícia Acrobacia é baseada em Destreza, não em Força.

• +4 em testes de Enganação. Ninguém desconfia de halflings.

Hobgoblins

Primos maiores dos goblins, hobgoblins são muito mais agressivos. De fato, por serem altos e orgulhosos, hobgoblins de certa forma lembram elfos — mas uma versão maligna e distorcida da raça. Em vez de amar a natureza, a liberdade e a arte, hobgoblins devotam seus esforças a forjar metais e fazer guerra.

Diferentes dos assassinos bugbears e dos covardes goblins, hobgoblins são disciplinados e militaristas. Como um todo, a raça lembra um imenso exército. Não há hobgoblin que não seja guerreiro — todos têm um papel a cumprir na máquina de guerra.

Por seu senso de disciplina, hobgoblins são os mais unidos e organizados entre os goblinoides. Em vez de formar muitas pequenas tribos, tendem a reunir-se em grandes acampamentos ou exércitos — todos os bandos de uma região trabalham em conjunto, obedecendo a uma hierarquia de comando que termina em um general. Esse líder militar não é escolhido pela força ou habilidade de combate, como ocorre em outras raças monstruosas. Inteligência, tática e estratégia são as qualidades mais esperadas do comandante.

Também existem tribos lideradas por dinastias (que podem ser derrubadas, quando uma geração não apresenta um líder qualificado). Contudo, em Lamnor, atualmente os hobgoblins estão sob comando do general Thwor Ironfist, atuando como as tropas principais da Aliança Negra.

A sociedade hobgoblin é organizada em castas: há militares, religiosos, artesãos e escravos, em ordem de importância. O conceito de família não existe; crianças hobgoblins são criadas coletivamente por membros da casta religiosa. Durante o crescimento são alocados a uma casta, de acordo com as necessidades da tribo. Hobgoblins podem disputar a liderança — mas, uma vez que esta seja definida, seguem ordens superiores sem questionar.

Personalidade. Hobgoblins são belicosos por natureza. Acreditam que o valor do indivíduo está em sua utilidade no exército. Também são disciplinados e organizados, acostumados a seguir hierarquias rígidas.

Hobgoblins vivem para a conquista militar. Ao contrário de outras raças guerreiras, consideram a morte em batalha um sinal de fraqueza, em vez de glória — para eles, vitória é a única opção honrada.

Não que possam ser considerados uma raça "honrada". Hobgoblins aproveitam qualquer vantagem, exploram qualquer fraqueza, não pensam duas vezes antes de atacar o oponente em seu ponto mais vulnerável. Preferem emboscadas a combates abertos, ataques à distância a combate corporal, muitos contra poucos. Atuam bem em equipe, não por lealdade ou companheirismo, mas por ser vantajoso. Buscam vencer a qualquer preço. Não existe para eles o conceito de "luta justa" — existe apenas a guerra, e na guerra vale tudo.

Em sua ânsia por vencer sempre, o hobgoblin consegue até ignorar ódios ancestrais e adotar as táticas do inimigo — nisso, são parecidos com os humanos. Após conquistar e saquear a cidade dos elfos, um grande número de hobgoblins vem aprendendo a lançar magia arcana — uma arte outrora odiada, por ser "coisa de elfo".

Hobgoblins amam pólvora. Alegam, inclusive, que foi inventada por eles. Basta pensar dois minutos para aceitar essa teoria como sendo muito plausível.

Aparência. Hobgoblins são mais altos que humanos, atingindo em média 1,90m. Seus corpos são cobertos de pelagem curta, que varia do marrom avermelhado ao cinza escuro. Os rostos têm traços bestiais, com focinhos, presas e olhos amarelados. Há pouca diferenciação externa entre os sexos.

O vestuário hobgoblin envolve cores avermelhadas ou escuras. Muitos trazem tatuagens ou cicatrizes, menos por razões estéticas e mais como prova de resistência à dor. Usar o cabelo trançado com ossos de inimigos mortos também faz parte de sua "moda".

Hobgoblins são muito habilidosos na forja de armaduras, não sendo raro encontrá-los esquipados com peças obra-prima.

Relações. Hobgoblins consideram todos os outros povos seus inimigos. Trabalham juntos apenas com outros goblinoides, por acreditar que eles são inferiores e que liderá-los é seu papel natural.

Hobgoblins sabem ser cautelosos com a força dos minotauros e a metalurgia dos anões, sempre tentando encontrar formas de superá-los. Mas, acima de todas as coisas, hobgoblins odeiam elfos — aqueles que quase os dizimaram no passado distante, quando eram humanoides primitivos. O desejo de vingança permaneceu fervendo no sangue de cada hobgoblin vivente, forçando seu avanço, levando-os a dominar as artes da guerra. Ainda hoje, caçam elfos sobreviventes nas florestas de Lamnor.

Tendência. Por sua agressividade e senso de hierarquia, hobgoblins são quase sempre Leais e Malignos. Aqueles que por alguma razão desviam-se dessa tendência não encontram lugar na rígida sociedade da raça, acabando banidos ou autoexilados.

Terras dos Hobgoblins. Como os humanos, hobgoblins podem fixar moradia em quase qualquer ambiente — mas preferem planícies e outros lugares abertos. Ali constroem campos fortificados, protegidos por fossos, portões, torres e armas de cerco.

Derrubando árvores para queimar nas forjas, comunidades hobgoblins rapidamente esgotam os recursos naturais da região. Isso leva-os a viajar — o que quase sempre leva a conflitos com outros povos. Guerrear por novos territórios é parte da cultura hobgoblin.

Em Lamnor, vastos acampamentos hobgoblins dominam a maior parte do continente. Seu maior triunfo é Rarnaakk, a Cidade do Terror, antiga capital do reino élfico de Lenórienn conquistada por Thwor Ironfist e a Aliança Negra. No Reinado, não existem em número suficiente para ocupar mais que alguns acampamentos fortificados ou aldeias bem vigiadas.

Religião. Hobgoblins não são especialmente espiritualizados, mas consideram a própria guerra uma atividade religiosa. Para eles, fraqueza é um pecado mortal, e uma arma que se quebra em batalha é o pior dos agouros.

Hurllaagh, uma divindade guerreira e cruel, é o Deus Menor dos Hobgoblins. Mas, por influência da Aliança Negra e do xamã Gaardalok, a maior parte da raça cultua Ragnar, o Deus da Morte.

Por razões óbvias, Keenn também é popular entre eles. Kallyadranoch também figura entre seus favoritos.

Idioma. Hobgoblins falam o idioma goblin, em um dialeto próprio. Por viverem em sociedade e seguirem hierarquia rígida, sua versão desta linguagem é mais complexa, fazendo uso de palavras que as outras raças goblinoides não conhecem e de que não precisam.

Nomes. Nomes hobgoblins possuem sons guturais, lembrando rosnados ou gritos de guerra. **Exemplos:** Arzak, Baa'Thraagg, Dabash, Chagrath, Greng, Ordrogh, Rolorgak, Sargak, Wo'tugh (masculinos); Ffdhrelly, Ngarka, Uhuth, Xydrzill (femininos).

Aventuras. Hobgoblins não costumam se tornar aventureiros. Quando podem escolher, preferem grandes exércitos a pequenos grupos. Também preferem atuar com seus iguais, em vez de confiar em táticas que não conhecem. E são, acima de tudo, guerreiros.

Mas hobgoblins são adaptáveis. Estão sempre em busca da arma mais poderosa, da armadura mais resistente, do estilo de combate mais eficaz. Diante de algo novo, como magia arcana ou artes marciais, primeiro tentam superar esse poder com suas próprias táticas; e se não conseguem, tentam aprendê-lo.

Hobgoblins preferem lutar à distância. Para isso adotam arcos e bestas, constroem balestras, e — para o horror de seus adversários — usam armas de pólvora. Seu poder de destruição é tão sedutor para os hobgoblins que muitos se tornam pistoleiros ou granadeiros.

Traços Raciais

• +4 Constituição, +2 Destreza, –2 Carisma. Hobgoblins são fortes, resistentes e ágeis, mas também rudes e agressivos.

• Visão no Escuro. Hobgoblins enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Hobgoblins ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• 1 talento de combate à escolha do jogador. Devido a sua cultura militarista, todo hobgoblin é treinado para lutar.

• +4 em testes de Furtividade e Ofício (metalurgia). Hobgoblins são silenciosos e também habilidosos com metais.

Humanos

Com sua inesgotável energia, determinação e ambição, os humanos reinam absolutos em Arton. Variantes em tudo que é possível, eles abraçam todas as devoções, bandeiras e causas — podem tornar-se os mais virtuosos heróis, ou os mais cruéis vilões.

Os humanos foram criados por Valkaria, a Deusa da Ambição. Ao longo dos milênios, erigiram reinos, descobriram as artes mágicas e até se devotaram a outros deuses que não sua própria padroeira. Nada é estranho ou extremo demais para os humanos.

Embora sejam numerosos e dominantes no mundo, humanos não têm as características mais marcantes das outras raças. Não são fortes como os minotauros, resistentes como os anões ou ágeis como os elfos. Perto de algumas raças, suas vidas são curtas. Talvez sejam exatamente essas "deficiências" que motivem os humanos a buscar mais, a superar limites.

Claro, nem sempre essa ambição é benigna ou positiva: humanos são vistos por alguns como verdadeiras pragas, nuvens de gafanhotos que conquistam e devastam tudo por onde pisam. Expandem territórios e fazem guerra com frequência perturbadora. Muitos já tentaram desafiar o incansável avanço humano, mas até agora todos falharam. Resta aos outros povos fugir, ou se adaptar a eles.

Personalidade. Os humanos apresentam todo tipo de personalidade — do mais tímido e introspectivo ao mais gregário e expansivo. Nenhuma divindade, carreira ou objetivo é estranho ou absurdo demais; para um, conforto e felicidade para sua família é tudo que basta, enquanto outro sonha conquistar o coração de uma princesa, e outro treina para derrotar em combate o próprio Deus da Guerra!

Não há absolutamente nada que *todos* os humanos queiram ou rejeitem. Não há preferência ou aversão que *todos* eles tenham. Membros de outras raças não entendem como os humanos conseguem ser tão diferentes e imprevisíveis.

Talvez o único traço comum a quase todos os humanos seja sua ambição. O descontentamento eterno, a incapacidade de aceitar as coisas como são. Humanos sempre querem mudar o mundo, ou a si mesmos, para melhor (sendo que esse "melhor" depende das convicções de cada um). Quando acreditam que alguma coisa é certa ou errada, são capazes de tudo para provar sua verdade — muitas guerras foram travadas entre povos humanos simplesmente porque um lado acreditava em algo, e o outro não.

Aparência. Sob um ponto de vista racial, a aparência humana é intrigante em sua variação. Podem ser quase tão altos quanto minotauros ou quase tão baixos quanto anões, magros como elfos ou gordos como porcos. A pele pode ser muito pálida ou quase negra, com olhos e cabelos nas mais diversas cores, tamanhos e texturas. Para outras raças, reconhecer um humano nem sempre é fácil.

Embora sejam capazes de amar artes e ciências, humanos são práticos acima de tudo. Seus trajes e equipamentos são funcionais e (pelo menos comparados ao artesanato anão ou élfico) pouco estéticos. Uma mesma pessoa pode usar peças de origens variadas, sem qualquer relação ou harmonia.

Além disso, humanos são geralmente impressionáveis e abertos ao novo, bebendo de outras culturas com sofreguidão. Diante de algo belo, querem fazer igual — ou melhor. Estão sempre copiando arte, ciência e magia de outros povos, produzindo suas próprias versões. Assim, por sua variedade infinita de estilo (ou pela total ausência de um), pode ser difícil identificar algo feito por humanos.

Relações. Humanos podem ser preconceituosos e intolerantes — mas, como povo, em geral são abertos a diferenças. Em Arton, convivem bem com quase todas as raças; membros de outros povos são aceitos em suas cidades para ganhar a vida como puderem.

No passado, em Lamnor, os humanos tentaram fazer amizade com os elfos; foi a arrogante recusa élfica que os condenou, pois aliados poderiam ter ajudado contra os goblinoides. Arrependidos, os elfos hoje fazem parte da sociedade humana, resultando no nascimento de muitos meio-elfos.

Humanos têm boas relações comerciais com anões e halflings. Também usam força de trabalho goblin e qareen. Mas, após as Guerras Táuricas, vários reinos de maioria humana foram forçados a aceitar minotauros como governadores, prefeitos ou xerifes — tornando a presença da raça indesejada, mesmo que em segredo.

Os lefou também são problemáticos. Sabe-se que estão ligados à Tormenta, e por isso são temidos. Um humano bondoso pode, ocasionalmente, acolher um meio-aberrante em necessidade. Mas o povo de uma aldeia é bem capaz de expulsar (ou linchar!) qualquer lefou incapaz de se proteger.

Povos mais longevos e consistentes, como anões de elfos, acham os humanos indignos de confiança. Eles não seguem as mesmas tradições, não juram lealdade à mesma bandeira, não se devotam ao mesmo deus. Enfim, não pensam ou agem da mesma forma — então é impossível saber como pensam.

Tendência. Não há tendência típica para humanos. Por sua extrema variação de comportamento, eles podem seguir todo e qualquer caminho. No entanto, aqueles que vivem em sociedade tendem a ser Neutros.

Terras dos Humanos. Arton é povoado principalmente por humanos. Mesmo a recente ocupação táurica tem sido muito mais política que populacional — afinal, não há minotauros suficientes para repovoar o Reinado inteiro. Assim, muitos cargos de comando foram ocupados pelos minotauros, mas as populações humanas vivem mais ou menos como antes.

Da gigantesca metrópole de Valkaria ao menor vilarejo ou aldeia, há comunidades humanas de todos os tipos e tamanhos. A maioria se forma à volta de um castelo, palácio ou templo central, onde vivem os membros da nobreza ou clero — neste mundo de forte influência divina, é normal que cidades humanas sejam governadas pela igreja. Bairros comerciais amontoam-se junto às muralhas dessa estrutura central, enquanto áreas rurais ficam a um ou dois dias de viagem.

Em Lamnor, o continente sul, poucos humanos sobreviveram à Aliança Negra, que dizimou os esplendorosos reinos de antigamente. Alguns vivem em grupos errantes, quase como bárbaros, evitando as patrulhas goblinoides. Outros formam pequenas comunidades oprimidas, forçadas a oferecer tributos e sacrifícios aos monstros. Uma das poucas comunidades organizadas que se tem notícia são os Rangers de Villithien, na costa oeste de Lamnor.

Religião. Valkaria, a Deusa da Ambição, é a padroeira da raça. No entanto, humanos são o único povo capaz de venerar toda e qualquer divindade possível; sejam nobres, bondosos, violentos ou cruéis, todos os deuses têm devotos humanos em algum lugar.

Idioma. Humanos falam o valkar, língua padrão do Reinado, também conhecida como o "idioma comum". Essa língua se espalhou tanto pelo continente que muitos povos bárbaros — e até monstros — a conhecem bem.

Embora o valkar seja mais amplamente utilizado, ainda é possível encontrar regiões onde se preserva o lalkar — uma língua humana mais arcaica, usada em cerimônias reais e documentos oficiais. Pouquíssimas pessoas fora da nobreza são versadas no antigo idioma. Em Khalifor, entretanto, a língua ainda é ensinada juntamente com o valkar em uma tentativa de preservar a diferenciação entre o povo da cidade e os habitantes do norte.

Vários sábios condenam o uso do valkar em larga escala, acreditando que esta atitude acarreta em um progressivo "empobrecimento da língua natal artoniana". Entre estes figura Talude, que incluiu o lalkar como disciplina obrigatória em sua Academia Arcana. Já a ordem de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, aceita plenamente o valkar como idioma padrão.

Nomes. Não há nomes humanos típicos. Eles normalmente têm ligação com a profissão dos ancestrais ou com a região de origem, mas podem ser muito variados — nativos de Tamu-ra têm nomes muito diferentes dos bárbaros das Montanhas Uivantes, por exemplo.

Aventuras. A ambição humana leva este povo, mais que qualquer outro, a desafiar limites, buscar o impossível e lutar pelo que acredita. Muitos vivem aventuras em busca de fama e fortuna. Outros, em defesa de suas crenças pessoais. As motivações dos humanos para explorar masmorras e caçar monstros podem variar tanto quanto eles próprios.

Quanto a classes, desnecessário dizer, todas são favoritas. A versatilidade humana permite que se tornem exímios em qualquer caminho ao qual se dedicam, e sua persistência quando decidem ser melhores não tem rival. Mesmo com vidas tão curtas, os aventureiros de nível mais elevado em Arton são invariavelmente humanos.

Traços Raciais

- +2 em duas habilidades à escolha do jogador.
- 2 talentos adicionais à escolha do jogador.
- 2 perícias treinadas extras, que não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe.

Lefou

Tormenta. A Tempestade Rubra que assola o mundo. Sua mácula sobre Arton é cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência do povo da Tormenta — os estranhos lefeu — além de suas fronteiras.

Apesar da recente vitória contra os invasores, e destruição da área de Tormenta de Tamu-ra, o fim da guerra ainda é distante — ou impossível. As transformações e mutações trazidas pela tempestade são mais presentes do que nunca. Talvez a prova mais contundente da influência da Tormenta em nosso mundo — e também a face mais assustadora dessa influência — sejam os lefou: os meio-demônios da Tormenta.

Embora a Tormenta seja capaz de transformar e alterar qualquer coisa, os lefou não são seres modificados São uma raça em si, com traços relacionados aos lefeu. Nascem de mães humanoides de qualquer raça — às vezes, sem pai algum.

Ninguém sabe ao certo o que causa esse nascimento. A criança parece um membro típico da raça dos pais, mas com algum tipo de mácula. Um defeito de nascença, algo hediondo, como uma maldição. Crostas vermelhas. Olhos sangrentos. Membros deformados. Um horror que poucos suportam ver em um filho. E isso leva muitos lefou (talvez a maioria) ao abandono pouco após o nascimento.

Muitos desconfiam que a proximidade com alguma área de Tormenta provoque o surgimento de lefou, mas sabe-se de indivíduos que nasceram bem longe desses locais. Outros desconfiam da ação de Aharadak, o Deus Menor da Tormenta — mas os lefou surgiram em Arton antes do primeiro ataque da Tempestade Rubra. Outros ainda desconfiam de punição divina, mas a Tormenta ameaça até os deuses — como a queda de Glórienn deixou claro. Cada teoria tem sua prova contrária. Seja como for, os lefou são parte da sociedade artoniana há algum tempo.

Personalidade. O povo da Tormenta destruiu as barreiras entre os indivíduos. Em sua realidade nativa eles não existem como pessoas singulares, fazem parte de um todo.

Aqueles nascidos com o sangue da Tormenta carregam parte desse aspecto em sua personalidade: todo lefou odeia a solidão. São pessoas ansiosas, desesperadas por estar na companhia de outros, fazer parte de algo maior. Seja uma escola de magos, academia militar, ordem de cavaleiros, guilda de bandidos, igreja, culto, ou mesmo um grupo de aventureiros. São muito ligados a seus amigos, mas também capazes de odiar profundamente seus inimigos — pois acham a simples ideia de um "adversário" difícil de suportar.

Todo lefou é atormentado por crises de identidade. Humanos, elfos, anões e outras raças conhecem seu lugar no mundo, mas um lefou não sabe de onde veio ou para onde vai. Sua raça não tem um deus criador. Afinal, por que eles existem? Seriam uma tentativa de união, de entendimento, entre Arton e a Tormenta? Ou uma forma de defesa contra os lefeu? Ou ainda, seriam os arautos da invasão, os herdeiros do mundo escarlate que está por vir? "Quem sou? De onde venho?" são perguntas ainda mais terríveis para um lefou…

Aparência. Neste mundo de grande variedade racial, pode ser difícil identificar um lefou visualmente. Eles são idênticos à raça dos pais, apenas um pouco mais altos e magros que a média. No entanto, por sua natureza aberrante, todo lefou tem alguma deformidade física, muitas vezes considerada apenas um defeito de nascença, bênção ou punição divina — conforme a cultura onde nasceu.

Mesmo quando um lefou mantém sua deformidade escondida, ainda resta *algo* perturbador em sua pessoa, *algo* que ninguém sabe identificar — mas que todos sabem estar ali e não podem ignorar…

Relações. Nascidos entre humanos, elfos ou meio-elfos, os lefou não costumam ter problemas em relacionar-se com estas raças. Em muitos casos eles jamais chegam a saber de sua verdadeira natureza, porque a existência dos lefou ainda é pouco conhecida.

Um lefou aprecia companhia, vivendo bem em cidades de todos os tamanhos. Identificam-se melhor com os humanos, por sua ambição e descontentamento. Mas não gostam de pessoas rígidas, inflexíveis ou intolerantes, como anões e minotauros.

Tendência. Apesar de seu desejo de fazer parte de uma sociedade, um lefou não tem necessariamente a mesma facilidade em seguir suas regras. A herança alienígena torna seu comportamento errático, inconstante — eles acham difícil agir contra suas convicções pessoais, ou abrir mão de qualquer vantagem que possuam. Por tudo isso, costumam ser de tendência Caótica.

É raro conhecer um lefou bondoso: a mácula em seu sangue é forte, e aberrações raramente são gentis. Mas muitos deles evitam deliberadamente a maldade, temendo que ela os aproxime ainda mais da Tormenta. Sua tendência mais comum é Caótica e Neutra — mas, quando um lefou decide abraçar o Bem ou o Mal, ele o faz de forma exuberante. Podem ser campeões destemidos, ou vilões cruéis e inventivos.

Terras dos Lefou. Os lefou existem há algum tempo, mas foram descobertos apenas recentemente. Ninguém sabe o que causa seu nascimento. Eles podem ocorrer nas vizinhanças de uma área de Tormenta, mas também em qualquer outro ponto do Reinado e além. E podem nascer em famílias onde ninguém nunca teve qualquer contato com a Tormenta.

Os lefou não têm terras próprias. Eles são (até onde se sabe) poucos e dispersos, em número insuficiente para formar comunidades, e também não possuem cultura ou modo de vida próprio. Há, contudo, rumores sobre pequenas comunidades lefou existindo em áreas de Tormenta. Por sua imunidade natural aos efeitos mais severos da tempestade, eles são a única raça capaz de permanecer ali indefinidamente. Existe, ainda, a hipótese de que *todos* os escravos em cidades da Tormenta sejam lefou, nascidos ou transformados.

Religião. Os lefou não têm uma divindade padroeira, sendo raro que decidam cultuar qualquer membro do Panteão. Muitos acabam liderando cultos à própria Tormenta. Outros, mais raros, identificam-se com a ambição de Valkaria, a crueldade de Megalokk ou a loucura de Nimb. Sua relação com o recém-restituído Kallyadranoch, Deus dos Dragões, ainda está por se revelar.

Idioma. Lefou falam o idioma de seus pais. Mesmo com sua herança, nenhum deles tem qualquer afinidade com o tortuoso idioma lefeu, assim como não possuem os órgãos necessários para articular essa linguagem.

Nomes. Embora recebam nomes conforme a raça e cultura dos pais, é comum que os lefou inventem nomes novos, compostos de sílabas desconexas — ou então epítetos grandiosos. **Exemplos:** Haruulk, Yrrizevak, Mar'drull, Estrela Sangrenta, Trovão Afiado, Furacão da Glória. Tanto homens quanto mulheres podem adotar qualquer um destes nomes inventados.

Aventuras. A busca por respostas, que norteia toda a sociedade lefeu, existe também nos lefou. São pessoas inquietas, insatisfeitas com a situação atual, com a mediocridade, e por isso sempre buscam algo além. São arrojados por natureza: inventores, exploradores, estudiosos e pioneiros — neste aspecto, são muito parecidos com os humanos. Por isso é extremamente comum que sigam carreira como aventureiros.

Entre as classes disponíveis, os lefou preferem aquelas que atuam em cenários urbanos, como ladinos e magos; ou aqueles que abraçam o caos, como bárbaros. Mas, uma vez que consiga ajustar-se a um grupo de aventureiros, um lefou ficará feliz em ocupar qualquer papel. Suas habilidades flexíveis permitem que sejam bem-sucedidos em várias carreiras, mas há exceções: bardo, clérigo, feiticeiro, paladino e swashbuckler podem ser escolhas ruins.

Traços Raciais

• +2 em duas habilidades à escolha do jogador (exceto Carisma). Lefou têm habilidades acima da média, mas também problemas de identidade e dificuldade em situações sociais.

• Monstro. Lefou não são considerados humanos ou humanoides, sendo imunes a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• Visão no Escuro. Lefou enxergam no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco. Lefou ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• 2 talentos da Tormenta adicionais. Lefou não perdem pontos de Carisma por estes dois talentos (mas perdem se adquirirem outros).

• Deformidade. Todo lefou tem algum defeito físico que, embora seja desagradável aos olhos, confere certa vantagem. O jogador deve escolher uma característica entre as seguintes.

Articulações flexíveis: +4 em testes de Acrobacia.

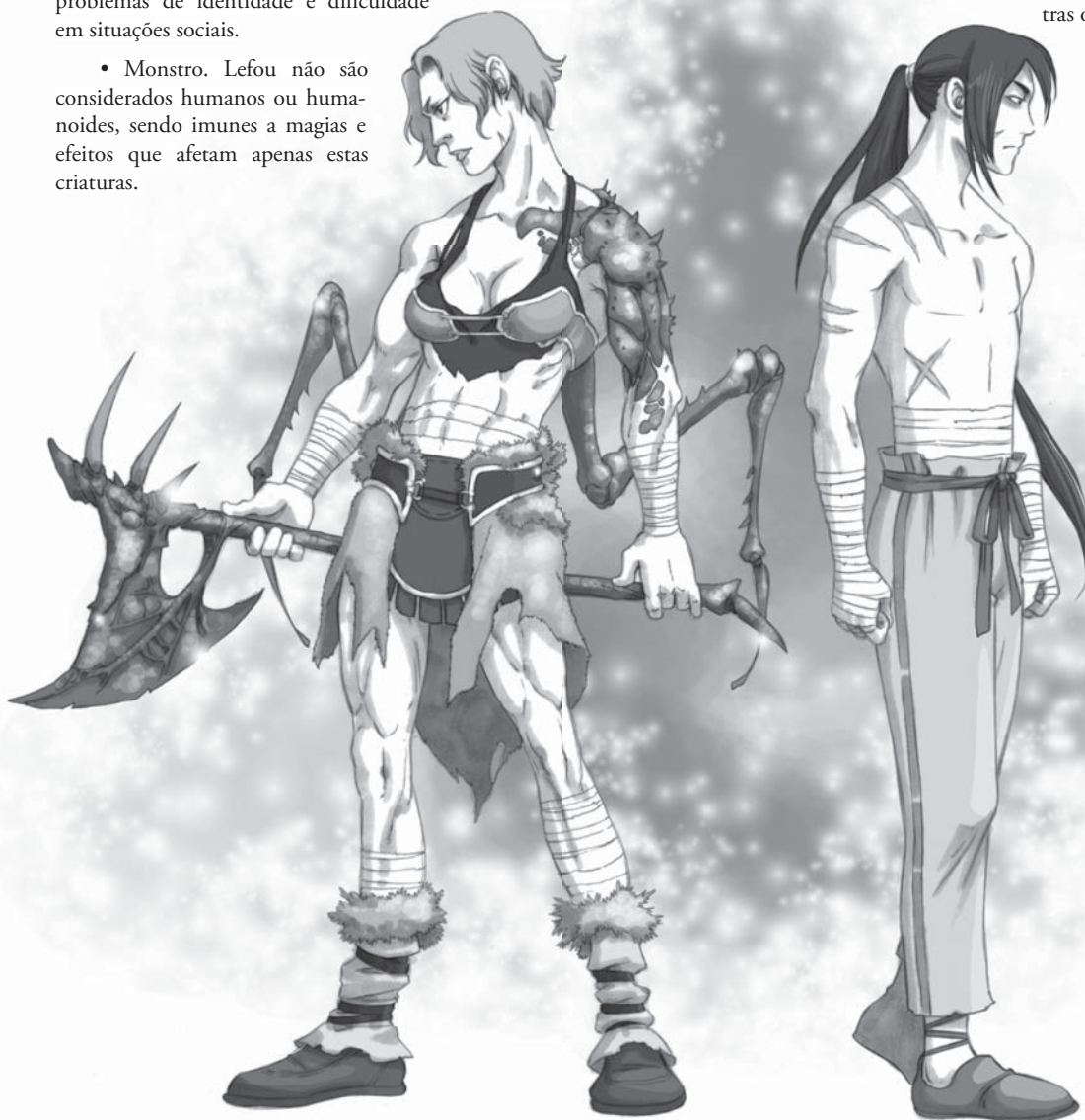
Dedos rígidos: deslocamento de escalada 4,5m.

Dentes afiados: +4 em testes de Intimidação.

Mãos membranosas: deslocamento de natação 4,5m.

Olhos vermelhos: +4 em testes de Percepção.

Pele rígida: classe de armadura +1.

• Afinidade com a Tormenta. Lefou não recebem níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Mas ainda podem receber níveis negativos de outras origens.

Medusas

As medusas são uma raça mágica de mulheres de aparência extremamente bela e sensual, com serpentes no lugar de cabelo. Quase sempre malignas, colecionam as estátuas de suas vítimas em jardins de criaturas petrificadas.

As medusas se acasalam com anões, e têm por hábito petrificar o parceiro após o ato. O bebê, caso seja menino, pertence sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado). Quando menina, será sempre uma nova medusa.

Entre os anões de Doherimm, as medusas são consideradas uma espécie de sereia das profundezas — são muitas as histórias sobre anões seduzidos por elas, que consumam seu amor e terminam como parte de sinistros jardins de estátuas. Muitos membros da raça concordam que não há melhor forma de morrer...

Embora sejam famosas por sua capacidade de petrificar vítimas, a verdade pouco conhecida é que nem todas as medusas podem fazê-lo — as lendas sobre essa sua habilidade são por vezes exageradas. Medusas nascem capazes de atordoar com seu olhar, e mais tarde paralisar, e apenas as mais experientes entre elas dominam a tão temida transformação em pedra. Esta é uma habilidade conquistada com o tempo.

Uma das únicas medusas bondosas de que se tem notícia é Zentura, a famosa escultora que reside na cidade de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Curiosamente, Zentura é *mesmo* uma escultora; não fabrica suas estátuas a partir de criaturas vivas, mas através de seu talento artístico legítimo. Infelizmente, em muitas ocasiões ela tem dificuldade de provar o contrário.

Personalidade. Medusas são amantes da arte e da beleza, ao mesmo tempo em que odeiam a companhia de seres vivos. Para a maioria delas, a serenidade de um jardim de estátuas jamais será superada pelo burburinho de criaturas agitadas e barulhentas. Mesmo suas próprias filhas são expulsas do covil após atingirem a idade mínima para sobreviver sozinhas.

Assim como as serpentes que formam seus cabelos, as medusas se entregam a longos momentos de imobilidade e contemplação, sozinhas, plenas em si mesmas — mudando para uma fúria insana quando seu santuário pessoal é perturbado. Claro, um monstro capaz de transformar pessoas em pedra com um simples olhar não tem muita dificuldade em conseguir a solidão desejada...

Por outro lado, quando acreditam ser o momento de acrescentar uma nova estátua ao acervo, medusas podem planejar armadilhas complexas que envolvem viajar até povoados para espalhar pistas falsas e atrair novas vítimas.

Aparência. A medusa de Arton lembra uma mulher humana muito atraente, com uma cabeleira formada por centenas de pequenas serpentes venenosas (ou tentáculos escamosos que lembram serpentes). Elas têm grandes olhos amarelos, sem pupilas ou íris — mas poucos têm coragem para examiná-los de perto. Todas as medusas são altas e esguias.

Costumam vestir togas leves e, quando precisam passar despercebidas, grandes véus para ocultar os cabelos serpentinos. Mesmo assim, é bastante difícil para elas passar-se por humanas normais — muitas vezes, um simples olhar direto nos olhos basta para acabar com o mais elaborado disfarce.

Relações. Por escolha ou por destino, medusas são solitárias. Quase todas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Quando encontradas, são geralmente caçadas e mortas por aventureiros — poucas desejam ou conseguem um lugar na sociedade. Zentura é uma rara exceção bondosa; é possível que existam outras, viajando com heróis corajosos o bastante para aceitar sua companhia.

Medusas desfrutam de uma relação especial com os anões. Estes seres são resistentes (alguns até mesmo imunes) ao olhar petrificante, mas podem ser transformados em pedra por vontade própria — e muitos aceitam esse destino com plena alegria. Bardos anões consideram as medusas como suas musas inspiradoras, cantando sobre o amor glorioso e intenso entre suas raças. Algumas destas "musas" seduzem anões e acasalam com eles, para depois acrescentá-los a seu harém de estátuas. Outras, eventualmente, retribuem esse amor com sinceridade.

Membros da raça nagah também costumam se sentir atraídos pela beleza serpentina das medusas. Uma vez que membros do povo-serpente também podem ser imunes à petrificação, alianças (e romances) entre estas raças ocorrem com certa regularidade.

Também especula-se que as medusas possam acasalar com certos homens-serpente degenerados que existem nos ermos mais remotos de Arton. Se isto é verdade, até agora não foi confirmado.

Tendência. A medusa é tipicamente Leal e Neutra ou Leal e Maligna. Estas não costumam viver como aventureiras, preferindo o isolamento comum à raça. Apenas medusas de outras tendências deixam seus covis para conviver com outros humanoides — e até lutar ao lado deles, como heroínas aventureiras.

Terras das Medusas. Não existem. Não há medusas em número suficiente para formar comunidades de qualquer tipo — e mesmo que houvesse, elas preferem viver isoladas ou disfarçadas.

As medusas mais poderosas são capazes de governar regiões pequenas, ameaçando ou protegendo seus moradores contra outros monstros (muitas vezes em troca de sacrifícios periódicos). Mas mesmo estas são raras.

Religião. Medusas são monstros e, assim, prestam homenagem a Megalokk. Uma história contada de mãe para filha diz que o Deus dos Monstros teria sido o responsável por petrificar a deusa Valkaria; a Deusa da Humanidade é amada pelas medusas, que por esse motivo são atraídas para a capital Valkaria como mariposas pelo fogo. Medusas também veneram Kallyadranoch, Lin-Wu, Tanna-Toh e Tenebra.

Idioma. Medusas falam o idioma anão. Com frequência também aprendem o valkar e o terran.

Nomes. Muitas medusas têm nomes derivados da língua anã, mas a maioria acaba adotando nomes humanos que complementem seu disfarce.

Aventuras. Raríssimas medusas decidem vencer sua natureza eremita e viajar com aventureiros — especialmente porque poucos aceitam sua presença. No entanto, sua maestria natural com o arco, suas serpentes venenosas e seu olhar paralisante são talentos difíceis de subestimar, muito úteis contra inimigos variados.

Medusas conseguem ser excelentes bardas, ladinas, rangers, monjas e feiticeiras. Esta última opção é bastante cobiçada, devido à utilidade óbvia da magia arcana *pedra em carne*.

Traços Raciais

• +4 Carisma, +2 Destreza, –2 Força. Medusas são ágeis, confiantes e exalam sensualidade, mas não chegam a ser muito fortes.

• Tipo monstro. Medusas não são consideradas humanoides.

• Visão no Escuro. Medusas enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Medusas ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Medusas recebem Foco em Arma (arco curto) como talento adicional. Esta é a arma tradicional da raça.

• Serpentes. Os cabelos de serpentes da medusa podem ser usados como uma arma natural (dano 1d4 sem modificador de Força, perfuração). Todas as serpentes contam como um único ataque conjunto (não podem ser dirigidas contra alvos diferentes).

• Veneno. Um ataque bem-sucedido da medusa com suas serpentes exige da vítima um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Constituição da medusa). Em caso de falha, a vítima sofre dano de 1d4 pontos de Força.

• Olhar Atordoante. Uma vez por dia, como uma ação livre, uma medusa pode tentar atordoar uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Carisma da medusa) para evitar o efeito. Se falhar, fica atordoada (incapaz de agir e desprevenida; CA–4) durante uma rodada.

Meio-Dríades

Ao percorrer as florestas do mundo de Arton, é bem possível que você venha a encontrar o que parece ser uma elfa solitária, de cabelos esverdeados, vestida com folhas e flores, talvez cercada de pássaros e borboletas. Ela muito provavelmente será uma druida, uma sacerdotisa de Allihanna, que devota coração e alma à proteção e preservação da vida selvagem. Mas talvez seja alguém ainda mais especial.

As dríades, apesar de idênticas a elfas na aparência, são na verdade um tipo de fada das florestas. Sua alma reside dentro de uma árvore antiga, nas profundezas mais secretas das matas. Essa árvore também é seu verdadeiro corpo.

Dríades são criaturas gentis, pacíficas, que nunca usam seu poder para ferir ou matar. No entanto, também são solitárias e tendem a se apaixonar por aventureiros que visitem suas florestas — e esta união pode gerar frutos. A criança, que pode ser menino ou menina, quase sempre pertence à raça do pai. Mas, em raríssimos casos (sendo apenas um publicamente conhecido em Arton), essa criança pode trazer o sangue verde das fadas florestais.

Meio-dríades são filhos de mães dríades (não existem dríades machos) com pais humanoides (tipicamente humanos, elfos, meio-elfos ou qareen). A gravidez ocorre na grande árvore que é o corpo real da dríade: em seu tronco forma-se um tipo de útero translúcido, onde o bebê se desenvolve flutuando em seiva.

Essa concepção tão incomum raras vezes ocorre livre de complicações. É uma gravidez de altíssimo risco para a mãe e o bebê, não sendo improvável que ambos morram durante o parto. Ou pelo menos um deles.

Personalidade. Todo meio-dríade já nasce capaz de manipular matéria vegetal, mas não necessariamente com a mesma índole pacífica da mãe.

Aqueles afortunados o bastante para receber criação materna são ensinados a amar e respeitar as criaturas vivas. Se a mãe dríade não está presente, a criança cedo ou tarde é visitada por outras dríades, entes, espíritos da floresta ou mesmo deuses, que se incumbem da tarefa. Esse contato mágico com a natureza garante que a criança se tornará, com certeza quase absoluta, druida ou ranger.

Mas o mundo muda as pessoas. Quando o meio-dríade passa a trilhar os próprios caminhos, fazer as próprias escolhas, tudo pode acontecer — especialmente quando encontra heróis aventureiros, que trazem consigo suas próprias ideias e devoções.

Talvez o meio-dríade siga o caminho do druida/ranger por toda a vida, amando e protegendo a natureza. Ou talvez tenha contato com pessoas ou eventos que mudem suas convicções, fazendo-o abraçar outra carreira. Ou pior, pode ser vítima de fatos terríveis que o façam abandonar a índole pacífica, passando a usar seus poderes de forma violenta.

Aparência. Todo meio-dríade tem olhos verdes. Exceto por este detalhe, são indistinguíveis de um membro da raça do pai, apresentando as mesmas características físicas. Mas, quando ficam furiosos ou manifestam seus poderes, podem mostrar feições selvagens e até traços monstruosos (olhos fragmentados, veias salientes, espinhos, presas...) por breves períodos.

Nos primeiros estágios da vida, meio-dríades vivem nus como a raça da mãe. Em algum momento aprendem que a carne humana fica mais confortável sob roupas, ou dominam o uso de armaduras naturais. Em geral não têm preferências ou aversões especiais quanto a vestuário — mas, sem muita surpresa, gostam de roupas verdes ou floridas.

Tendência. Muitas vezes Neutra, mas vai depender de sua criação, como acontece com todos os outros seres. Crescendo na floresta, recebendo amor constante da mãe e das criaturas mágicas à volta, um meio-dríade certamente tem coração Bondoso — enquanto alguém que tenha sido capturado por monstros, ou testemunhado sua floresta ser destruída, talvez acabe como um ser Maligno e vingativo.

Relações. Quase todos os meio-dríades vivem em áreas selvagens, sem contato com outros humanoides durante toda a vida. Rejeitam, temem e evitam povos civilizados.

Mas, como suas mães, é possível que sintam solidão e procurem companhia — e sem a alma presa a uma árvore, não há nada que os impeça de procurar longe. Meio-dríades têm maior afinidade com elfos, centauros, halflings, qareen e sprites. Não ficam muito à vontade com humanos, anões, goblins, lefou e minotauros.

Terras dos Meio-Dríades. As condições especiais que levam a seu nascimento tornam meio-dríades uma ocorrência raríssima. Portanto, não formam comunidades e não têm terras próprias. Quando se tornam druidas, adotam a própria floresta onde nasceram como seu território; os animais, plantas e fadas são sua gente.

Religião. Como semente da própria Allihanna, é muito difícil para um meio-dríade rejeitá-la e amar qualquer outra divindade. Mas o contato prolongado com outras culturas pode resultar em devoção a outro deus — um evento que certamente trará lágrimas à Mãe Natureza.

Idioma. Meio-dríades aprendem com a mãe (ou outras criaturas) os idiomas silvestre e valkar. Sua herança híbrida também os leva a aprender outras línguas, mas muitas vezes é complicado para eles descrever ou entender coisas que não existem na natureza, como nomes de pessoas, cidades, instrumentos, magias...

Nomes. Meio-dríades não recebem nomes de suas mães; são chamados apenas de "filho", "querido" e assim por diante. O próprio conceito de "nome" é algo civilizado, que não existe na natureza. Em geral escolhem ou recebem nomes apenas quando conhecem membros de outras raças. Preferem nomes de flores, animais, árvores, ou que de alguma forma lembrem a palavra "dríade". **Exemplos:** Driall, Lupo, Crisann, Thalassa (masculinos); Drielle, Lisandra, Flora, Rose, Celestine (femininos).

Aventuras. Quase todo meio-dríade é druida ou ranger, ou foi algum dia. Mas seus poderes vegetais vêm do sangue, não de espíritos ou deuses, então são mantidos caso sua devoção à natureza seja abandonada.

Meio-dríades podem ser bons clérigos, bárbaros, guerreiros ou monges. Por sua descendência mágica, também é possível que despertem poderes como feiticeiros. É improvável que sejam paladinos, bardos, magos, ladinos, swashbucklers ou samurais.

Meio-dríades costumam se aventurar por curiosidade ou para dar vazão a seus instintos de proteger a natureza. Muitas vezes não têm escolha — os perigos do mundo chegam até eles, na forma de vilões atrás de seus poderes mágicos, invasores em suas florestas ou mesmo intervenção divina. O fato de quase sempre terem pais aventureiros (as únicas pessoas civilizadas que

costumam desbravar locais tão profundos das florestas) também contribui para que sigam este caminho.

Traços Raciais

• +4 Sabedoria, +2 Destreza, –2 Inteligência. Meio-dríades são ágeis e têm forte percepção do mundo natural, mas falta-lhes a cultura dos povos civilizados.

• Empatia selvagem. Meio-dríades já nascem com esta habilidade. Caso se tornem druidas ou rangers, recebem +4 em seus testes de Diplomacia com animais.

• Meio-dríades podem lançar *constrição, torcer madeira*, *moldar madeira*, *forma de árvore* e *pele de árvore* (apenas em si mesmos) livremente, sem gastar pontos de magia. No entanto, lançar ou manter estas magias em áreas estéreis (grandes cidades, desertos, embarcações...) ou malditas (cemitérios, templos malignos, casas assombradas...) exige um teste de Vontade (CD 15) por rodada.

• +4 em testes de Percepção e Sobrevivência. Meio-dríades têm sentidos apurados e aptidão para viver nos ermos.

Meio-Elfos

Após a queda de Lenórienn e a fuga para Arton, os elfos se viram forçados a viver nos reinos humanos e misturar-se com outras raças. O antigo orgulho e arrogância não tinham mais lugar; hoje esses sentimentos estão esquecidos, enterrados fundo, ou pelo menos bem disfarçados.

A convivência com outros seres desperta nos elfos emoções diversas. Uns odeiam cada momento, do fundo de seus corações seculares. Outros descobriram nos humanos um povo apaixonante, intenso, que vive pelo momento. E outros, como servos ou escravos, simplesmente não têm direito a opinião, guardando para si mesmos o que sentem. Assim, por amor ou violência, humanos e elfos cruzam. Nascem meio-elfos.

Fenômeno mais ou menos recente, somente há pouco tempo os meio-elfos passaram a fazer parte da história de Arton. Mesmo assim, muitos já deixaram sua marca e inspiram indivíduos de todas as raças a serem maiores do que são. Eles são cada vez mais comuns, nascendo em maior número que elfos "puros". Hoje, o nascimento de meio-elfos é a regra, não a exceção.

Personalidade. Como ocorre com os humanos, meio-elfos são reflexos das circunstâncias de seu nascimento e do ambiente onde foram criados.

Quando nascem da violência, tendem a ser ainda mais amargurados e frustrados que os elfos puros. Quando criados em famílias humanas, mostram-se mais perseverantes e adaptáveis, menos ligados ao passado: adotam atitude positiva e simbolizam a superação da tragédia élfica.

Raros são os meio-elfos que podem dar-se o luxo de mostrar arrogância ou desprezo por qualquer ajuda. Por isso, mesmo quando exibem no comportamento a tragédia dos elfos (ou de suas próprias vidas), costumam valorizar companheirismo e amizade.

Aparência. A maioria das pessoas não percebe imediatamente a diferença entre um elfo e um meio-elfo. Isso é algo que costuma irritar alguns elfos profundamente...

Meio-elfos têm a mesma altura e peso dos humanos. Têm olhos amendoados, orelhas pontudas e traços delicados, mas nada tão acentuado quanto nos elfos puros. Também não apresentam qualquer traço exótico possível para os elfos, como cauda ou patas (embora cabelos cromáticos possam ocorrer).

Embora elfos e humanos sejam parecidos fisicamente, os meio-elfos são um meio-termo entre essas duas raças. Sua cor de pele pode variar do escuro ao claro mais albino, passando por todos os intermediários — embora os meio-elfos mostrem tendência a tons mais claros. São mais musculosos que os elfos, e podem ser até mais massivos que um humano típico. Como seus pais humanos, podem desenvolver barba. Meio-elfos com pai ou mãe tamuranianos são considerados de grande beleza exótica.

Meio-elfos costumam viver em média duas vezes mais que um humano, atingindo mais de 150 anos de idade.

Relações. Por sua própria natureza, meio-elfos tendem a ser um dos povos mais tolerantes de Arton. Convivem e trabalham bem com indivíduos de qualquer raça, ou grupos de pessoas de raças variadas.

Às vezes sofrem preconceito, especialmente por parte dos elfos, que enxergam nos "mestiços" um sinal de sua própria decadência e extinção. Mas são normalmente bem-vindos entre os humanos, por sua beleza e boa índole.

Tendência. A natureza híbrida dos meio-elfos se reflete também em seu comportamento e personalidade — eles não gostam nem de regras muito rígidas, nem de liberdade sem responsabilidade. Assim como os humanos, os meio-elfos abraçam o mal ou lutam pelo bem em proporções iguais. Mas, no geral, são positivos e evitam comportamentos extremos. A tendência típica de um meio-elfo é Neutro e Bom.

Terras dos Meio-Elfos. Assim como os elfos, meio-elfos não têm lar e vivem nos reinos de outras raças (quase sempre humanos), exercendo atividades diversas conforme suas aptidões. Eles conseguem ser tão adaptáveis quanto os humanos — talvez até mais, forçados pela necessidade. Por isso, mesmo com o crescimento de sua população, misturam-se perfeitamente a outras culturas, sem nenhuma tendência especial a formar comunidades próprias.

Assim, a cultura de um meio-elfo espelha a região onde foi criado; a raça não tem uma cultura mista. Ainda.

Religião. Diferente de elfos e humanos, os meio-elfos não foram criados por uma divindade específica. Assim, não se sentem impelidos a venerar este ou aquele deus. Quando o fazem, a divindade escolhida é aquela que mais se aproxima de sua própria natureza e personalidade.

Idioma. Meio-elfos falam o idioma de onde foram criados. A maior parte deles não fala élfico — fato que entristece ainda mais os elfos puros.

Nomes. O nome de um meio-elfo depende da família que o criou. Se for criado entre os elfos, terá um nome élfico. Se for criado entre os humanos, terá um nome humano. Não é raro que um meio-elfo tenha tanto um nome élfico quanto um nome humano.

Aventuras. Os meio-elfos pertencem à raça de cada um de seus pais; ao mesmo tempo, não pertencem a nenhuma das duas. Muitos não se sentem à vontade com nenhum dos dois povos. Assim, se aventuram — não necessariamente em busca de tesouros, fama ou renome, mas de sua própria identidade e seu lugar em Arton.

Dada essa curiosidade natural, muitos meio-elfos abraçam as artes e se tornam bardos, coletando histórias e viajando por todo o mundo. Carreiras de swashbuckler, guerreiro e ladino também são comuns. Muitos às vezes se tornam feiticeiros, devido à natureza mágica de seus parentes élficos.

Traços Raciais

- +2 Destreza, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Constituição).
- Visão na Penumbra. Um meio-elfo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.
- 1 talento bônus à escolha do jogador.
- 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.
- +2 em testes de Vontade contra encantamentos.
- +2 em testes de Identificar Magia e Percepção.

Meio-Orcs

Por sua selvageria extrema, é muitíssimo raro que orcs tenham relações pacíficas de qualquer tipo com humanos. Tragicamente, o nascimento de um meio-orc será quase sempre resultado de violência.

Meio-orcs não unem, necessariamente, o melhor das duas raças. São mais inteligentes e determinados que orcs (o que não é difícil...), mas não tanto quanto humanos. São mais fortes que humanos, mas não se equiparam aos orcs puros. Sua feiura causa repulsa a quase todos os povos civilizados, e o simples fato de existirem é evidência de que algo horrível aconteceu com uma mulher humana. Mesmo meio-orcs que não nasceram de abuso também carregam este estigma; ninguém acredita que "humanoides monstruosos" sejam capazes de relacionar-se com amor e respeito.

Meio-orcs também podem nascer do cruzamento entre orcs e outras raças, especialmente goblinoides. Mas isso é muito raro, pois nestes casos nascerá um orc puro (até onde estes monstros mestiços podem ser "puros"). Em geral, ao encontrar um meio-orc, é seguro presumir que sua mãe é humana.

Personalidade. Enquanto meio-elfos são positivos e esforçados em mesclar-se à sociedade onde vivem, meio-orcs são o extremo oposto — buscam se isolar, não sofrem de nenhuma carência, não querem "pertencer" a lugar nenhum. Detestam suas linhagens, revoltam-se quando lembrados de que são apenas "metade" de alguma coisa. Ficam mais confortáveis quando sozinhos.

Quando mostram qualquer presença social, em geral parecem rudes e abrutalhados. Também são rebeldes, selvagens, desafiando a autoridade sempre que esta aparece. Alguns, assim como os orcs, só são capazes de conviver em sociedade quando "domesticados" através de intimidação física.

Mas também é preciso lembrar que, por seu sangue humano, meio-orcs são variados em personalidade — e altamente capazes de se adaptar. Podem mostrar comportamento inesperado, surpreendendo o que se espera de seres com origem e aspecto tão rudes. Assim, o meio-orc amistoso, educado e gentil pode ser infrequente, mas não impossível.

Aparência. Meio-orcs lembram orcs puros, mas em terras humanas ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios". A cor da pele traz o tom cinza-esverdeado dos orcs, seus caninos inferiores são maiores, e as orelhas e nariz também parecem grandes demais para o resto da face. São também mais altos e massivos que o humano típico.

A maioria dos meio-orcs usa trajes humanos rústicos, não encontrando sentido em tentar melhorar sua aparência. Outros seguem o caminho contrário, tentam vestir-se com todo o luxo e elegância possíveis, justamente para compensar a feiura física (coisa que poucos efetivamente conseguem).

Quanto à diferença entre sexos, meio-orcs — tanto homens quanto mulheres — muitas vezes exibem traços sexuais *muito* avantajados, a ponto de causar ainda mais repulsa às demais raças. Essa é outra razão que pode levá-los a exageros no vestuário, cobrindo-se com camadas e mais camadas de roupa.

Relações. Meio-orcs são estigmatizados por sua descendência orc, muitas vezes apontados como punição divina por delitos passados de seus parentes humanos. São considerados pouco melhores que animais, e tratados ainda pior que os goblins; estes, pelo menos, são pequenos e conformados com sua posição inferior. Já um meio-orc, forte e cheio de raiva contida, é uma explosão de violência esperando para acontecer!

A maior parte dos povos trata qualquer meio-orc como trataria um orc puro — atacando-o, expulsando-o ou apenas mantendo distância. Sua entrada será barrada na maioria das tavernas, estalagens ou mesmo cidades. Apenas pessoas de bom coração podem, às vezes, dar-lhes uma chance de provar que são civilizados.

Em Lamnor, meio-orcs são tratados de acordo com a qualidade de seu trabalho, dedicação, força e capacidade de intimidação. Na Aliança Negra, são valorizados quando se destacam e punidos como todos os outros quando ficam aquém do que lhes é esperado.

Tendência. Meio-orcs podem ser brutais e instintivos, mas ainda são muito mais "mansos" e tratáveis que orcs puros. Sua tendência típica é Caótica e Neutra — mas pode variar conforme sua criação, e vai surpreender a todos quando surge o sempre inesperado meio-orc paladino...

Terras dos Meio-Orcs. Meio-orcs são relativamente comuns no continente sul, mas mesmo ali não chegam a ter terras próprias e nem formar comunidades exclusivas. Menos selvagens e mais espertos, podem eventualmente conquistar cargos de comando na Aliança Negra — mas o normal é que sejam ainda mais subestimados, por serem parte "humanos fracos".

Em Arton, meio-orcs podem acabar misturados a orcs comuns, onde sua força reduzida (pelos padrões orcs) obriga que lutem mais para merecer algum respeito. Ainda assim, por sua maior esperteza e adaptabilidade, é possível para um meio-orc comandar uma tribo orc de forma mais inteligente e próspera, até mesmo fazendo acordos com outros povos — ou atacando de formas mais astutas. De fato, quase sempre que um bando orc cresceu a ponto de ameaçar as comunidades do Reinado, isso aconteceu sob a liderança de um meio-orc.

No Reinado, meio-orcs preferem viver em comunidades populosas, onde são apenas "mais um na multidão", sem chamar tanta atenção. Outros simplesmente se isolam nos ermos, afastados de qualquer pessoa. E sem sentir a mínima falta.

Religião. No geral, meio-orcs odeiam os deuses por permitirem sua existência. Sentem que não pertencem ao mundo de nenhum de seus pais, consideram-se abandonados porque não existe uma divindade olhando por eles.

Mas há aqueles que buscam nos deuses um sentido para suas vidas frustrantes. Esses se voltam para qualquer divindade compatível com sua tendência, mas em geral procuram Ragnar, Keenn, Megalokk ou Tenebra.

Idioma. Meio-orcs falam o idioma humano local. Não é raro que saibam falar orc por puro instinto, trazendo no próprio sangue essa língua gutural que não requer alta inteligência.

Nomes. Meio-orcs recebem nomes orcs ou humanos, embora muitas vezes escolham nomes novos, que não lembrem sua condição mestiça. Muitos optam por palavras e expressões como Trovão, Lâmina Cruel ou Mordida Doída.

Aventuras. Meio-orcs não aceitam a si mesmos, muito menos a piedade ou ódio demonstrado por aqueles das tribos e aldeias

onde nasceram. Por isso, é frequente que deixem para trás suas terras natais (ou sejam expulsos delas), em busca de cidades onde se tornam cidadãos anônimos.

Mas outra opção é a vida como aventureiro. Ser dono do próprio destino, viver sem se importar com o que outros pensam, resolver problemas a golpes de machado — essa pode ser a vida mais sonhada por qualquer meio-orc!

Claro, alguns deles tornam-se heróis pensando em conseguir fama, glória ou apenas respeito. Isso infelizmente é ingenuidade, quase nunca acontece. De fato, o único herói épico meio-orc em Arton acabou conhecido simplesmente como "grotesco"...

Traços Raciais

• +2 Força, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Inteligência ou Carisma).

• Visão no Escuro. Meio-orcs enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Um meio-orc ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Meio-orcs recebem Duro de Matar como um talento adicional.

• +4 em testes de Intimidação. Meio-orcs são ameaçadores.

• Sangue orc. Para todos os efeitos relacionados à raça, meio--orcs são considerados orcs.

Minauros

Alguns acadêmicos consideram os minotauros uma raça parasita. Eles precisam de fêmeas humanas, élficas ou qareen para se reproduzir, uma vez que não existem minotauros fêmeas. O resultado do cruzamento é um macho pertencente à raça do pai, ou uma fêmea pertencente à raça da mãe. No entanto, em raras ocasiões, uma criatura totalmente nova vem à luz. São os minauros.

Os meio-minotauros (como também são chamados os minauros) nascem de minotauros e humanas, meio-elfas ou qareen (nunca elfas), e lembram humanos com fortes traços táuricos. Eles não demonstram a grande força da raça de Tauron, mas também estão livres de suas maiores fraquezas. Mas a diferença mais marcante é que *existem* meio-minotauros fêmeas, um evento muitas vezes espantoso e desconcertante.

O surgimento dos minauros parece ser algo bastante recente — e ninguém sabe por que apenas há pouco tempo meio-minotauros figuram entre as raças artonianas. A teoria mais aceita é que, na verdade, eles sempre existiram (embora fossem raros), mas muitas vezes eram abandonados por seus pais ou renegados como "segredos sombrios". Para famílias táuricas tradicionais, o nascimento de um "minotauro incompleto" podia ser visto como uma vergonha. Ainda, na visão dos mais intransigentes, a simples existência de minotauros fêmeas era um escândalo!

Por tudo isso, os minauros já foram considerados por alguns como aberrações, "coisas que não deveriam existir". Esse preconceito ficou no passado, exceto para os minotauros mais intolerantes. Hoje em dia, eles são vistos mais como seres dignos de pena e proteção (o que, na verdade, não é muito melhor).

Personalidade. Quando nascidos e criados no Império de Tauron (a maior parte dos casos), meio-minotauros agem e comportam-se exatamente como seus pais, demonstrando grande disciplina, honra e orgulho. No entanto, talvez por sua força física inferior, sentem mais necessidade de demonstrar suas capacidades, competindo com minotauros "puros" o tempo todo.

Sua parte humana também pode levar a uma curiosidade imprudente por assuntos "proibidos" para o povo táurico, como armas de longo alcance, magia arcana ou talentos ladinos. De fato, minauros tendem a mostrar comportamento mais diversificado que os minotauros. Nascem com habilidades mais variadas e, por isso, podem abraçar quaisquer carreiras. Desenvolvem gostos e aversões imprevisíveis.

Aparência. Meio-minotauros lembram humanos robustos, com a estatura aproximada de um meio-orc. Sua cabeça é bovina, mas com focinho curto e chifres menores que aqueles vistos em minotauros puros — pequenos demais para uso efetivo como armas. Seus pés são humanos, quase nunca em forma de cascos. As fêmeas são um pouco menores, mas ainda mais corpulentas que a maioria das humanas, com olhos grandes e expressivos.

Minotauros são amantes sinceros da beleza humana, élfica ou qareen; mas não sentem nenhuma atração por fêmeas minauras, considerando-as amigas ou irmãs — que devem ser protegidas de acordo. A legislação do Império qualifica relações entre minotauros e minauras como pecaminosas, até mesmo incestuosas, embora elas às vezes ocorram.

Minauros não têm preferências especiais quanto a vestimentas, sendo tão variados quanto os humanos nesse aspecto. Em geral adotam os trajes típicos da classe ou profissão que escolheram.

Tendência. Geralmente Leal, como seus pais, mas podem ser levados por sua natureza híbrida a seguir praticamente qualquer tendência. Quanto ao eixo ético, minauros são Bondosos, Neutros e Malignos em iguais proporções.

Relações. Ironicamente, minauros não têm boas relações com os próprios pais. Mesmo o minotauro de coração mais nobre e generoso não consegue disfarçar sua pena por estas criaturas, considerando-as inferiores e dignas de desprezo. Minauros são sempre tratados como doentes, inválidos ou "irmãozinhos" pequenos — condição que eles em geral detestam! Por isso um meio-minotauro prefere deixar o convívio com minotauros para viver entre outras raças, onde sua força acima da média é respeitada e bem-vinda.

Por seu sangue humano e condição social no Império de Tauron, meio-minotauros têm maior facilidade para conviver com outros povos. Eles gostam de grandes cidades humanas, especialmente as mais coloridas, habitadas por raças variadas e diferentes. Muitas vezes são confundidos com minotauros verdadeiros, pois a maioria das pessoas nem mesmo sabe sobre a existência destes híbridos.

Terras dos Minauros. Meio-minotauros não formam comunidades próprias. No Império de Tauron eles lutam por um lugar digno naquela sociedade rígida, e raras vezes são bem-sucedidos. Os machos quase nunca conseguem formar haréns. As fêmeas podem fazer parte de haréns, mas nunca como esposas — apenas criadas. Sem aptidão ou status para ocupar papéis tradicionais, numerosos minauros decidem abandonar o reino em busca de terras menos frustrantes.

Religião. Minauros prestam homenagem a quaisquer deuses, incluindo o próprio Tauron — embora esta não seja sua divindade principal. Muitos enxergam o líder do Panteão com certo ressentimento, acham que ele os amaldiçoou, enquanto outros abraçam quem são como uma provação do Deus da Força.

Quando podem desfrutar da liberdade existente em sociedades humanas, meio-minotauros muitas vezes voltam-se para os deuses mais incomuns e distantes da cultura táurica, como Hyninn, Nimb, Wynna e Valkaria.

Idioma. Meio-minotauros conhecem os idiomas táurico e valkar, aprendidos durante a infância. Mais tarde, é comum que demonstrem grande fascínio por outras línguas, aprendendo tantas quanto possível.

Nomes. Os mesmos dos minotauros, recebidos durante a infância. No entanto, seus nomes naturais muitas vezes trazem significados pejorativos, que demonstram fragilidade ou inferioridade — então tratam logo de esquecê-los e adotam apelidos ou nomes humanos. **Exemplos:** Minimus, Secundinus, Nihilo, Homulus (masculinos); Musca, Scrofa, Asina, Pigra (femininos).

Aventuras. Minauros ficam perfeitamente à vontade em grupos formados por representantes de raças e classes variadas — poucas raças têm tanta disposição para uma vida de aventuras. Eles entendem que sua grande força é importante para a equipe, atuando como bárbaros, guerreiros, rangers, monges e até paladinos. No entanto, também gostam de "nadar contra a corrente" e seguir carreiras totalmente contrárias à raça de seus pais, como bardos, magos, feiticeiros e ladinos.

Traços Raciais

• +2 Força, +2 em outra habilidade qualquer (exceto Carisma). Minauros não chegam a ser tão fortes e vigorosos quanto os pais, mas também não partilham de sua brutalidade e visão estreita.

Minauros podem escolher três entre os seguintes traços raciais:

• +2 em uma habilidade à escolha do jogador.

• 1 talento adicional à escolha do jogador.

• 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.

• +4 em testes de Diplomacia e Obter Informação. Minauros têm mente aberta, e por isso fazem amizade e se relacionam com outras pessoas mais facilmente que a raça de seus pais.

Minotauros

Eles são o povo de Tauron, o Deus da Força e atual líder do Panteão. São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos, desafiar e vencer os mais fortes, provando a própria superioridade.

A origem exata dos minotauros permanece até hoje inexplicada. É certo que foram criados por Tauron — mas se nasceram aqui, ou vieram de longe como os elfos, não se sabe. A única certeza é que não podiam ter existido antes de outros humanoides, pois não há minotauros fêmeas; eles acasalam com humanas, elfas ou qareen. O bebê pertence à raça da mãe quando menina, ou nascerá minotauro quando menino.

Os relatos mais antigos remontam a um vale onde hoje fica Tapista — o Vale de Naria, vasta região pastoril onde viviam os primeiros minotauros, em pequenas tribos familiares. Apesar de escaramuças ocasionais, as tribos viviam em paz, até a chegada de um ambicioso rei orc. Espalhados e sem liderança, os pacíficos minotauros tornaram-se presas fáceis para os invasores. Logo, quase todas as tribos haviam sido subjugadas e escravizadas.

Nesse período nefasto um minotauro se ergueu. Era Goratikis, que liderou seus irmãos táuricos contra os orcs. A rebelião durou anos, mas os minotauros saíram vitoriosos. Goratikis foi aclamado o primeiro rei de seu povo. E, unificando todas as tribos, elevou-se imperador.

Desde então, todos os outros líderes de Tapista tentaram fazer seu reinado melhor que o anterior. Urbanizaram o reino, levaram o poder da indústria a todos os cantos. Aprenderam com outros povos — especialmente os anões. Forjaram uma das nações mais poderosas de Arton, a ponto de enfrentar o próprio Reinado. Começavam as Guerras Táuricas, que mudariam para sempre o mapa político do continente. Tapista conquistou as terras do oeste, marchando rumo ao Palácio Imperial em Valkaria. Ali a guerra acabou, o Rei-Imperador Thormy oferecendo-se como refém em troca da paz.

Das cinzas das Guerras Táuricas surgiu o Império de Tauron, formado por Tapista e todos os reinos anexados. Os minotauros provaram sua força, embora ainda enfrentem dissidência e revolta daqueles que ainda não aceitam o governo táurico.

Bobagem. Pois o forte deve governar o fraco, e o fraco deve reverência ao forte. Sempre.

Personalidade. Minotauros são valentes, arrogantes e fanfarrões por natureza. Mas também são responsáveis, prontos a lutar por aqueles que reconhecem sua soberania. Sabem tratar outros seres com respeito e dignidade — desde que tenham sua superioridade reconhecida e valorizada. "Fraco" é possivelmente o pior insulto que um minotauro poderia receber.

Os filhos de Tauron podem ser violentos, mas estão longe de ser bárbaros ou ignorantes. Suas artes e ciências são avançadas, e suas táticas militares, impecáveis. São também apaixonados por esportes e disputas, sobretudo combates de arena.

Minotauros têm grande senso de honra em combate, não atacando adversários em desvantagem. Também não montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios pés (ou cascos).

Aparência. Minotauros têm em média 1,90 m de altura, corpos musculosos e cabeça bovina. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas não é regra geral. A pele é grossa, quase couro, e revestida de pelagem — que pode ser muito rala ou densa, conforme o clima na região ou época do ano.

Branco, vermelho e dourado são suas cores favoritas. Na vida diária vestem togas, deixando à mostra os braços, ombros e parte do peito. Aqueles treinados no uso de armaduras ostentam-nas com orgulho.

Relações. O modo de vida táurico e suas relações com outros povos sempre foram razão de polêmica. Minotauros acreditam que o forte deve governar o fraco, e o fraco deve respeito e obediência ao forte. Por isso, acham que subjugar outras raças é algo natural. E, por sua dependência de fêmeas humanoides para a reprodução, seus haréns de escravas não são apenas luxúria — mas verdadeira necessidade.

Com a criação do Império de Tauron no final das Guerras Táuricas, minotauros passaram a ser vistos com desconfiança em toda parte. Mesmo aventureiros táuricos são alvo de suspeita e receiro, pois qualquer minotauro pode ser um agente do Império, espionando o resto de Arton.

Tendência. Minotauros são honrados, sinceros e leais em suas promessas. Podem ser generosos em sua proteção aos fracos, ou tirânicos ao exigir obediência. A tendência típica da raça é Leal e Neutra.

Terras dos Minotauros. Tapista sempre foi uma nação de grande poderio militar, forçando o restante do Reinado a aceitar suas práticas escravistas. Hoje, a situação consegue ser ainda pior: os reinos anexados durante as Guerras Táuricas (Fortuna, Protetorado de Roddenphord, Lomatubar, Petrynia e Tollon) são forçados a viver sob as leis táuricas.

Em quase todas as grandes cidades do oeste, cargos de autoridade são hoje ocupados por minotauros, e a ordem é mantida por xerifes táuricos. Algumas comunidades continuam vivendo como antes; apenas recebem visitas ocasionais de um inspetor. Em outras, legionários patrulham as ruas e castigam qualquer rebeldia.

Religião. Tauron, o líder do Panteão, é o indiscutível deus favorito da raça. Mas alguns minotauros também devotam-se a deuses guerreiros como Azgher, Khalmyr, Keenn e Thyatis. Kallyadranoch, um deus tirano, também vem conquistando devotos nesta raça.

Idioma. Minotauros têm seu próprio idioma racial, o táurico — também muito conhecido por anões. É a língua padrão em seu reino nativo, e também vem sendo instituído nas nações do império; aqueles que falam a língua são bem vistos pelas autoridades e têm maiores chances de prosperar nos negócios.

Tendência. Minotauros são honrados, sinceros e leais em suas promessas. Podem ser generosos em sua proteção aos fracos, ou tirânicos ao exigir obediência. A tendência típica da raça é Leal e Neutra.

Nomes. Nomes táuricos terminam em "-s", e a maior parte termina em "-us". **Exemplos:** Artorius, Caius, Horatius, Lucius, Maximus, Petronius, Tiberius (masculinos). Como não há mulheres táuricas, não há nomes típicos femininos.

Aventuras. Minotauros são parte de uma nação soberana, vendo poucos motivos para viver como aventureiros. Aqueles que

o fazem em geral desejam proteger seus companheiros ou para testar sua força contra oponentes poderosos. Muitos também são movidos pelo interesse em acumular tesouros para comprar um belo harém de esposas.

Por sua força muscular, não é surpresa que minotauros adotem todos os tipos classes marciais, tornando-se monges, guerreiros, rangers, paladinos, até mesmo bárbaros. Esta é também uma das poucas raças não humanas a seguir o caminho do samurai, por sua extrema disciplina e senso de honra.

É raro um minotauro optar por classes não combativas, embora alguns tornem-se clérigos.

Traços Raciais

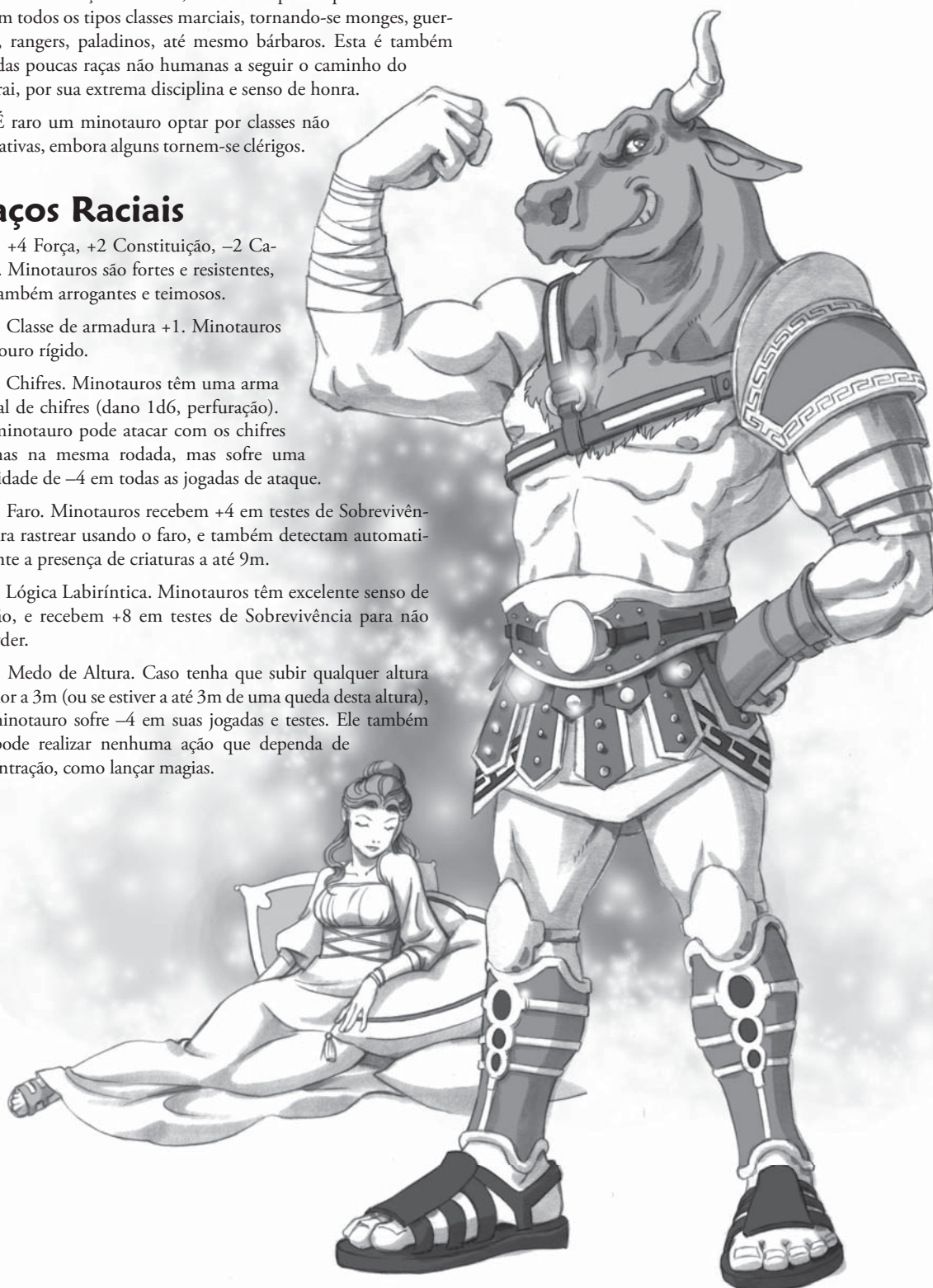
• +4 Força, +2 Constituição, –2 Carisma. Minotauros são fortes e resistentes, mas também arrogantes e teimosos.

• Classe de armadura +1. Minotauros têm couro rígido.

• Chifres. Minotauros têm uma arma natural de chifres (dano 1d6, perfuração). Um minotauro pode atacar com os chifres e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• Faro. Minotauros recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

• Lógica Labiríntica. Minotauros têm excelente senso de direção, e recebem +8 em testes de Sobrevivência para não se perder.

• Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m (ou se estiver a até 3m de uma queda desta altura), um minotauro sofre –4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

Moreau

Nascido no distante arquipélago de Moreania, o povo conhecido como moreau fez contato com Arton apenas recentemente, e seus representantes ainda são novidade no Reinado. De acordo com sua própria mitologia, esta raça teria se originado dos Doze Animais míticos, que há milhares de anos pediram aos deuses para ser humanos. Seu desejo foi atendido, mas muitos moreau apresentam traços anatômicos animais — como grandes orelhas, presas pronunciadas, garras, patas, focinhos...

Exceto pela aparência incomum, os moreau são totalmente humanos em cultura e comportamento. Em sua terra natal existem cidades, torres e palácios tão impressionantes quanto no Reinado de Arton — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. De fato, a descoberta da Terra Desconhecida (como eles chamam Arton) tem motivado muitos de seus heróis a atravessar o oceano em busca de oportunidades, desafios e aventuras.

Personalidade. Os moreau pensam e agem como os humanos do Reinado, demonstrando a mesma adaptabilidade, determinação e ambição do povo de Valkaria — com algumas pequenas diferenças culturais.

Uma dessas diferenças, por exemplo, é que quase todos os moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos entre eles ficam à vontade na presença de animais. Em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza. O típico moreau considera-se civilizado, sofisticado, mas mesmo assim não vê grande distância entre sua raça e os animais de que vieram.

Aparência. Os moreau podem apresentar quase qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas é raro que esses traços ofereçam qualquer utilidade prática. O moreau mediano não tem asas ou barbatanas funcionais, por exemplo: seus traços animais são puramente cosméticos, sem qualquer serventia prática.

Muitos moreau têm aparência quase humana. Trazem apenas traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... Detalhes perceptíveis apenas com um exame atento.

Quanto ao vestuário, são facilmente reconhecíveis por suas vestes incomuns, chamativas e muito coloridas — à primeira vista, todos parecem swashbucklers!

Tendência. Quando pediram aos deuses para ser humanos, os moreau — que até então eram Neutros, como todos os animais — também pediram para ser capazes de escolher entre o bem e o mal, a ordem e o caos. Seus deuses, mesmo entristecidos, atenderam ao pedido. Portanto, membros do povo de Moreania podem adotar qualquer tendência, exatamente como os humanos.

Relações. Não há outros humanoides em Moreania. Por esse motivo, seres como elfos, anões, halflings e outros ainda são novidade para os moreau. Mas, por sua própria diversidade de feições, esta gente dificilmente julga alguém pela aparência. Tratam humanos, minotauros, centauros, sprites e elfos-do-mar com a mesma naturalidade.

Goblins são um caso especial: em Moreania existem apenas goblinoides selvagens, malignos — idênticos aos goblins assassinos de Lamnor, mas bem diferentes do goblin urbano do Reinado. Um moreau tem grande dificuldade em confiar nestas criaturas, mantendo as armas sempre por perto em sua presença.

Terras dos Moreau. A distante Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, a maior delas sendo a Ilha Nobre. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, isolado pela vastidão do oceano. Desde o início dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a lançar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornam a paisagem em vez de ferir. Cultivam a terra sem profaná-la, domesticam animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Religião. Os vinte deuses do Panteão artoniano não são conhecidos pelos moreau. Sua religião é baseada no Mito dos Irmãos Selvagens — a Dama Altiva e o Indomável, que os clérigos do Reinado consideram ser faces de Allihanna e Megalokk. Eles teriam sido os responsáveis pela transformação dos Doze Animais míticos na raça humana de Moreania.

Para eles, personagens como Khalmyr, Nimb, Valkaria e outros são apenas mitologia; não há relatos de qualquer moreau nativo que tenha escolhido devotar-se aos deuses estrangeiros. Ainda.

Idioma. Existe apenas uma língua falada em Moreania; um equivalente do idioma valkar, mas diferente daquele falado em Arton. Sendo o contato entre os povos ainda recente, poucos moreau falam a língua padrão do Reinado sem auxílio mágico — e mesmo estes têm forte sotaque.

No idioma moreau não existem os sons /lh/ (como em "abelha") e /nh/ (como em "ninho"). Eles pronunciam estes sons como /li/ e /ni/, respectivamente, sendo muito difícil para eles dominar a pronúncia verdadeira.

Nomes. São estranhamente parecidos com os nomes humanos de Arton, mas nunca usando os sons /lh/ ou /nh/. Em seu idioma nativo, muitos nomes remetem aos Doze Animais; é comum que traduzam seus nomes para a língua do Reinado quando estão aqui.

Aventuras. Os moreau têm alma aventureira, assim como os humanos do Reinado — especialmente aqueles que fazem a travessia oceânica até aqui. São raros os que adotam vidas pacatas como camponeses ou comerciantes; eles preferem formar grupos de heróis e desbravar os perigos da Terra Desconhecida.

Nenhuma classe é particularmente comum para os moreau, mas alguns de seus reinos nativos têm profundas tradições de druidas (onde atuam como clérigos e, em alguns casos, como regentes), monges, guerreiros e magos.

Traços Raciais

• +2 em uma habilidade à escolha do jogador. Moreau também podem receber +2 em uma habilidade (que pode ser a mesma) conforme seu talento Moreau escolhido (veja a seguir).

• 2 talentos adicionais à escolha do jogador. Um deles pode ser um talento Moreau (veja em “Talentos”).

• 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.

Nagahs

As nagahs são conhecidas como um povo-serpente matriarcal digno e nobre, com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros. Devotadas a um aspecto de Allihanna (a "Grande Nagah"). Ou, pelo menos, era o que se imaginava. Não muito tempo atrás, descobriu-se que as nagahs são — sempre foram — criaturas traiçoeiras de malícia e astúcia.

Quando o deus Sszzaas foi banido do Panteão, outros cleros comandaram uma grande inquisição contra seus devotos. Criaturas-serpente foram caçadas até perto da extinção. Para escapar a esse destino, as nagahs adotaram um disfarce nobre, fingiram ser uma raça honrada — inclusive, ajudando a perseguir sszzaazitas.

Com o retorno de Sszzaas ao posto de divindade maior, o disfarce não é mais necessário. Ainda assim, o povo-serpente foi muito bem-sucedido em sua farsa — hoje a raça goza de boa fama. Seguem disfarçadas como seres de nobreza, enquanto capturam vítimas e fazem sacrifícios ao Grande Corruptor.

Poucos conhecem a verdade, menos ainda conseguem prová-la. E quando alguém tenta desmascarar o povo traidor, logo encontra seu fim em uma lâmina envenenada...

Personalidade. Nagahs são onívoras, mas preferem carne, geralmente de mamíferos — mas não de outros humanoides ou seres inteligentes. Consideram o canibalismo um ato bárbaro. Quando necessário, podem viver apenas de vegetais, apesar de considerarem essa prática deplorável.

Têm grande paixão pela música, embora não escutem muito bem. Isso se deve ao mesmo truque usado para "encantar" serpentes; não é a música que as encanta, mas sim sua vibração. Entre as nagahs, grandes músicos são considerados quase bruxos — às vezes temidos, às vezes adorados. Os inimigos das nagahs aproveitam-se dessa fraqueza, usando bardos talentosos para encantar as mulheres-serpente e evitar que elas lutem.

Confrontada com acusações de traição, a nagah típica reage com indignação ou mágoa. Algumas argumentam que seu povo enganou outros apenas para sobreviver — isso é crime? Outras insistem que são confiáveis, diferentes das demais. Sinceridade? Dissimulação hábil? A resposta pode chegar muito tarde.

Aparência. Nagahs apresentam a metade anterior do corpo humana, e a metade posterior de cobra. São maiores que humanos, embora boa parte do corpo serpentino seja para locomoção e sustentação, então sua altura aparente é a mesma de um humano.

Nagahs são répteis. Têm sangue frio, escamas e os órgãos internos de uma cobra, com poucas diferenças. Possuem dois pulmões (em vez de um só, como as cobras) e respiram como os humanos. Clima temperado ou frio torna as nagahs desanimadas e letárgicas, com o risco de entrarem em hibernação. Nagahs hibernando não despertam, a menos que sejam aquecidas; do contrário, podem morrer por inanição. Têm pelos e cabelos, normalmente inexistentes em répteis, sendo que as mulheres consideram cabelos longos um motivo de honra e glória.

Seus crânios são ligeiramente alongados, quase reptilianos. As faces aparentam traços élficos, de feições longas — algumas, inclusive, apresentam orelhas pontiagudas. Os olhos, de cores variadas, têm pupilas em formato de fendas, que se alargam na presença de pouca luz e se estreitam com muita luz. Nagahs não possuem audição muito aguçada (apesar da ocorrência de orelhas pontiagudas); surdez parcial é comum entre elas.

Com o passar dos anos, as escamas das nagahs adquirem padrões cada vez mais belos e complexos, o que leva mercadores a contratar mercenários para caçá-las e vender suas peles a preços altíssimos. Os minotauros do Império de Tauron pagam bem por essas peles, e também por nagahs vivas: apreciam sua beleza, embora não possam se reproduzir com elas.

O dimorfismo sexual é tão forte entre as nagahs, que macho e fêmea podem ser confundidos com raças diferentes. Os machos são fortes e robustos, quase brutos, enquanto as fêmeas são mais inteligentes e comandam.

Tendência. A tendência padrão das nagahs é Neutra e Maligna. No entanto, aquelas que vivem em contato com outras raças empenham-se em todas as formas de encobrir sua verdadeira moral e ética — seja por meios mundanos como a simples lábia, ou meios mágicos como *dissimular tendência*.

Entre os bem-informados, a existência de nagahs Leais e/ou Bondosas é hoje colocada em dúvida. Se realmente existem, precisam se esforçar muito para provar.

Relações. Nagahs sempre existiram em pequeno número no Reinado (ou assim se acredita). Sua boa fama, além da grande beleza física e carisma natural, garantem que sejam bem recebidas na maior parte das comunidades, e até mesmo por regentes. Poucos conhecem a história de sua traição e, mesmo entre estes, muitos acreditam ser um plano dos sszzaazitas para desacreditar e prejudicar esse "povo tão belo e nobre".

Em geral, apenas aventureiros com alguma experiência (especialmente bardos e ladinos) sabem a verdade. Ainda assim, deveriam ser cautelosos antes de acusar uma nagah, pois membros desgarrados da raça podem trazer nobreza genuína no coração. Ou não?

A nagah padrão mostra-se simpática e cordial — embora veja outras raças como gado manipulável, simples instrumentos para suas conquistas. A única coisa que acham quase intolerável (mesmo quando tentam manter seu disfarce) é o uso de pele de cobra como vestimenta ou adereço; para elas, serpentes são animais sagrados.

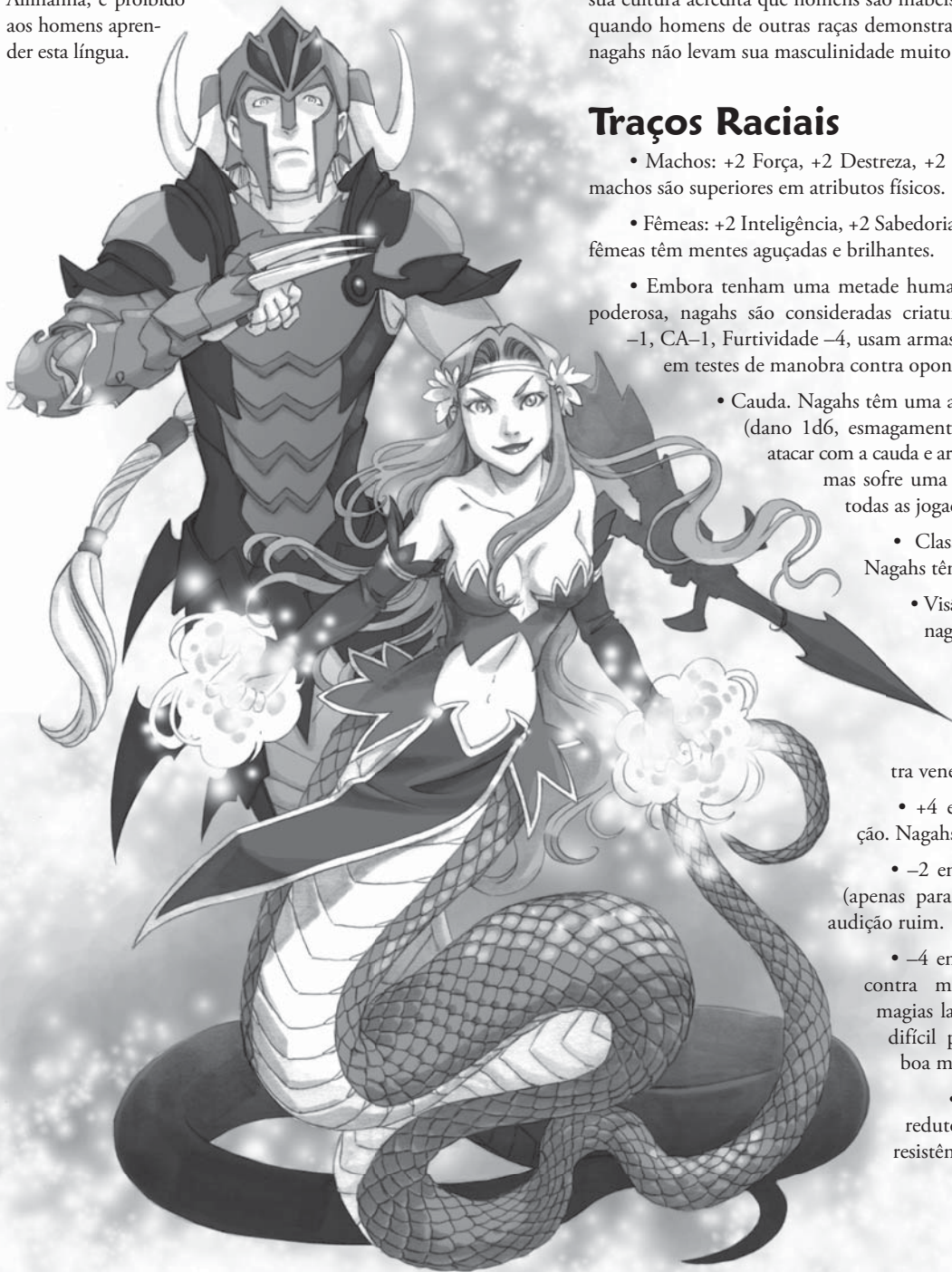
Terras das Nagahs. Nagahs são reclusas, mantendo cidadelas e pequenas comunidades em regiões de clima tropical, quente ou até desértico (pois lidam bem com forte calor ambiental).

No Reinado, as nagahs são encontradas nas profundezas das florestas de Greenaria e em cidades subterrâneas nas montanhas de Schkarshantallas e Trebuck. Acredita-se que tenham cidadelas nas Montanhas Sanguinárias, onde praticam seus cultos abertamente.

Comunidades nagahs são pequenas, quase nunca maiores que uma vila ou cidadela. São lideradas por um matriarcado de oito nagahs mais velhas, sempre fêmeas, escolhidas por voto do conselho anterior, a cada cinquenta anos. Os machos aceitam a liderança das fêmeas por reconhecerem sua sabedoria superior, e também por vontade de seu deus patrono.

Religião. A grande maioria das nagahs devota-se secretamente a Sszzaas, a quem chamam "Lacertos". Um povo serpente cultuando um deus serpente parece algo bem óbvio — mas as nagahs apresentam-se a outros povos como devotas de Allihanna, como parte de seu disfarce. Sabe-se de clérigas nagahs que conseguem até simular os poderes mágicos desta deusa. Aliás, nagahs que fingem ser devotas de outros deuses são *perigosamente* comuns.

Idioma. A palavra "nagah" (oxítona, com o "a" final pronunciado um pouco mais longo) significaria "escolhida da Serpente" no idioma ancestral da raça. Sendo isso verdade, é fácil entender por que as nagas — enormes cobras com cabeças humanas — receberam um nome parecido. Curiosamente, as nagahs parecem não perceber que o nome de sua raça pode causar confusão entre as outras criaturas ("bárbaros ignorantes", elas costumam retrucar).

Nagahs falam um dialeto do idioma dracônico, alongando os sons silvantes, e também dominam o valkar. As clérigas utilizam o idioma silvestre exclusivamente em suas preces, fingindo cultuar Allihanna; é proibido aos homens aprender esta língua.

Nomes. Todos os nomes da raça têm sílabas alongadas, em silvos. Quase todos podem ser imitados com um instrumento de sopro, e a maior parte das nagahs não consegue perceber a diferença. Nagahs têm grande prazer em ouvir uma voz bela (ou um bom instrumento) pronunciando seu próprio nome. **Exemplos:** Shyltoss, Vassylin, Esstharion (masculinos); Shantal, Assyllia, Beliss (femininos).

Aventuras. Por apresentarem traços raciais próprios, machos e fêmeas nagahs escolhem caminhos diferentes para viver aventuras. Fêmeas preferem ser conjuradoras, normalmente clérigas. Machos tornam-se bárbaros, guerreiros, monges ou rangers, pois sua cultura acredita que homens são inábeis com magia. De fato, quando homens de outras raças demonstram essa capacidade, as nagahs não levam sua masculinidade muito a sério...

Traços Raciais

• Machos: +2 Força, +2 Destreza, +2 Constituição. Nagahs machos são superiores em atributos físicos.

• Fêmeas: +2 Inteligência, +2 Sabedoria, +2 Carisma. Nagahs fêmeas têm mentes aguçadas e brilhantes.

• Embora tenham uma metade humana, por sua estrutura poderosa, nagahs são consideradas criaturas Grandes (ataques –1, CA–1, Furtividade –4, usam armas maiores, recebem +4 em testes de manobra contra oponentes Médios).

• Cauda. Nagahs têm uma arma natural de cauda (dano 1d6, esmagamento). Uma nagah pode atacar com a cauda e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• Classe de armadura +2. Nagahs têm couro rígido.

• Visão na Penumbra. Uma nagah ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de Fortitude contra venenos.

• +4 em testes de Enganação. Nagahs são dissimuladas.

• –2 em testes de Percepção (apenas para ouvir). Nagahs têm audição ruim.

• –4 em testes de resistência contra música de bardo ou magias lançadas por bardos. É difícil para nagahs resistir a boa música.

• Nagahs sofrem um redutor de –4 em testes de resistência contra frio e gelo.

Orcs

Quando alguém diz que humanoides monstruosos são violentos e estúpidos, quase sempre está falando de orcs.

Orcs são, talvez, o povo humanoide mais selvagem e primitivo de Arton. Existem em grandes números e habitam quase todas as regiões conhecidas. De fato, é uma surpresa que praticamente nunca tenham formado reinos ou mesmo erguido impérios.

A origem dos orcs é cercada de mistério. Alguns estudiosos afirmam que eles podem ter sido o povo mais antigo do mundo — ainda um esboço rudimentar, uma primeira tentativa dos deuses para povoar Arton. Outros suspeitam de uma procedência totalmente oposta; orcs seriam seres misturados, mestiços, uma combinação impura de traços vistos em outras grandes raças. Talvez nem mesmo tenham sido criados pelos deuses; podem ser uma ocorrência acidental, ou então nascidos de algum experimento doentio.

Não raras vezes um orc apresenta habilidades jamais vistas em outros como ele — ou em qualquer criatura! É como se alguma entidade estivesse, até hoje, fazendo experimentos insanos em busca de uma raça "perfeita". (Ou experimentos insanos sem objetivo algum, levando muitos a crer que os orcs foram criados por Nimb.)

Personalidade. Embora a raça orc apresente variações físicas extremas, todos são mental e culturalmente muito parecidos: bárbaros ferozes e brutais, incapazes de entender qualquer linguagem exceto a força.

Orcs existem há muito tempo, mas não parecem capazes de evoluir. Não aprendem nada novo, nem absorvem conhecimentos de outras culturas — a maior parte mal domina o fogo. Também não se organizam em grandes comunidades; formam apenas pequenas tribos que fazem guerra com as demais, lutando por território e recursos. Não sabem plantar ou criar animais, vivendo puramente de caça e pilhagem de outros povos. Talvez a única atividade "produtiva" que conseguem desempenhar bem seja a mineração: por viverem sob a terra, sabem escavar e encontrar minérios úteis, que usam para fabricar suas armas primitivas.

Orcs são liderados por um rei, que conquista esse posto pela força e selvageria. É raro um líder se manter no comando por muito tempo — logo será desafiado e vencido por alguém mais forte, jovem ou oportunista.

Em combate, orcs são rudes e óbvios. Avançam em fúria bárbara aos urros, agitando as armas, sem qualquer tática ou estratégia. É quase impossível intimidar um orc: mesmo diante de coisas que não compreendem, como magia, sua reação imediata é atacar. Para o orc típico, não existe poder maior que a força bruta, nem resposta melhor que a violência.

A sociedade orc não tem papéis separados para machos e fêmeas. Mesmo os filhotes recebem pouco ou nenhum cuidado — até onde se sabe, orcs não amamentam e não criam quaisquer laços entre pais e filhos.

Aparência. Tão diferentes em formas e tamanhos, muitas vezes os orcs nem mesmo são considerados uma só raça. Há aqueles que lembram humanos brutos, enquanto outros são esverdeados como trolls, e outros ainda lembram anões ou elfos horrendos. Deformidades físicas de todos os tipos são muitíssimo comuns entre eles, desde tamanhos absurdos até braços ou cabeças extras.

O orc mais "comum" (se existe tal coisa) lembra um humanoide musculoso e animalesco, com pele verde acinzentada, focinho suíno e presas inferiores que projetam-se fora da boca. Tem a mesma altura dos humanos, mas parece maior e mais brutal. Os olhos trazem um maligno brilho avermelhado.

Por suas numerosas deformidades, muitas vezes não há diferença externa visível entre orcs machos e fêmeas. Alguns teorizam que eles nem mesmo se reproduzem como outros humanoides — na verdade eles "se formam" de alguma maneira não natural.

Relações. Orcs não nasceram (ou foram criados) para fazer amigos. A maioria vive no subterrâneo, levando-os a conflitos frequentes com os anões. Elfos e humanos também são seus inimigos constantes, e os próprios orcs também vivem em guerra entre si.

O único caso conhecido em que orcs colaboram com outras raças é a Aliança Negra. Mas, mesmo entre o exército monstruoso de Thwor Ironfist, eles não gozam de alto status; são usados como trabalhadores braçais ou soldados de infantaria nas linhas de frente, e prontamente descartados. Por sua aptidão natural, são também empregados como mineradores, para manter as tropas abastecidas de metal para armas.

Como foi dito, existe a teoria de que orcs são uma raça mestiça de todas as outras. Um fato que reforça essa hipótese é que orcs podem cruzar com quase qualquer outra raça humanoide, e produzir descendência. Quando acasalam com humanos ou seres de sangue humano (meio-elfos, minauros, lefou...), nascem meio-orcs. Com outros, o resultado são orcs que lembram versões deformadas dessas raças, aumentando ainda mais sua diversidade física.

Tendência. Orcs são instintivos, selvagens e brutais. A única organização que respeitam é a força bruta, e também não demonstram qualquer respeito pelo bem estar de outros. Por isso, a tendência típica dos orcs é Caótica e Maligna. Qualquer indivíduo que pense diferente com certeza é um pária, morto ou expulso sem misericórdia por seus "companheiros".

Terras dos Orcs. Os orcs vivem em cavernas e túneis sob Arton, tanto por hábito quanto por necessidade: são sensíveis à luz do sol, que ofusca sua visão e reduz suas habilidades de combate.

Orcs existem em números vastos, espalhados por todo o mundo. No continente norte, habitam principalmente regiões remotas ou de difícil acesso, como as Montanhas Sanguinárias. Mas podem ser encontrados em quase qualquer lugar de Lamnor, o continente sul — na Aliança Negra ou em tribos isoladas.

Religião. Orcs têm mais medo e ódio do que respeito pelos deuses. Diante de qualquer manifestação divina, tratam logo de tentar matar o responsável. Um orc devoto que demonstre algum poder divino em geral tenta manter isso em segredo, ou acaba morto muito cedo.

Idioma. Orcs têm um idioma próprio, que não exige um aparelho vocal bem desenvolvido, e inclui gestos e posturas. Essa língua tem poucas palavras e só transmite ideias simples. Aprender qualquer outro idioma é tarefa duríssima para um orc — e quase nenhum acha isso importante.

Nomes. A maioria dos orcs não tem nome. Muitas vezes são referidos conforme suas ações ("aquele que matou o anão"), e esse título pode ser tão temporário que não dura até o dia seguinte. Deformidades físicas extremas também acabam se tornando seus nomes. Estúpidos, muitas vezes os orcs adotam como nomes

xingamentos que ouviram de aventureiros: o orc chamado "Porco Verde" nunca entendeu por que seu nome era incapaz de intimidar seus inimigos...

Não há diferença clara entre nomes masculinos e femininos. **Exemplos:** Gaarkh, Ugluk, Gromm, Urk, Bahtya, Durotahr, Kazahk. O nome orc mais comum de todos é Krusk; diz-se que todo orc conhece algum Krusk, e por isso sempre algum deles quer se vingar quando Krusk acaba morto por heróis...

Aventuras. O destino de qualquer orc um pouco mais esperto é abandonar a tribo, ou ser logo massacrado. Esses, apesar de suas capacidades limitadas, podem acabar se tornando aventureiros.

Ainda que bandos de aventureiros sejam conhecidos por acolher todo tipo de criatura exótica, mesmo entre eles um orc será muito raro. É quase impossível para um orc abraçar qualquer classe que não seja bárbaro, ranger ou talvez druida. Aqueles que o fazem precisam se esforçar em dobro para provar seu valor.

Traços Raciais

• +4 Força, +2 Constituição, –4 Inteligência. Orcs são fortes e vigorosos, mas têm a capacidade mental de um bagre.

• Visão no Escuro. Orcs enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Orcs ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Brutalidade. Orcs ganham +1 em jogadas de dano para ataques corpo-a-corpo.

• +4 em testes de Intimidação.

• +4 em testes de Ofício (minerador). Por viver sob a terra, orcs têm alguma afinidade com esta profissão.

• Sensibilidade à Luz. Um orc fica ofuscado (–1 em ataques) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*.

Povos-Trovão

Arton é um mundo de muitos povos. Mesmo assim, alguns têm pouco ou nenhum contato entre si. Os habitantes da ilha de Galrasia, em especial, quase nunca se relacionam com outras raças.

Entre os habitantes de Galrasia, existem os lagartos-trovão, monstros sauroides de tamanhos variados — alguns menores que galinhas, outros maiores que castelos. Muitos são parecidos com dragões, mas sem seu intelecto ou poder mágico. São feras primitivas, selvagens; bestialidade e violência em sua forma mais pura.

Entre eles havia o pequeno troodon, o mais inteligente dos lagartos-trovão. Andava sobre duas patas, manuseava ferramentas toscas com as garras dianteiras e pulava entre as árvores como um macaco. Após milhares de anos, o troodon se transformou em algo diferente…

Os sábios de Arton os chamam de antropossauros, descendentes dos seres gigantescos conhecidos no meio acadêmico como dinossauros. Aventureiros dizem povos-trovão. Eles chamam a si mesmos de thera-psidah, ou apenas thera.

Os thera lembram outras raças humanoides, com cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Alguns têm couro liso e macio, outros são encouraçados. Quase todos podem regenerar partes perdidas.

Thera-psidah possuem mais características de mamífero do que de réptil. Não são especialmente vulneráveis ao frio, nem são nadadores tão habilidosos. Magias e outros poderes que afetam apenas répteis não têm efeitos sobre eles. Sua longevidade varia; de modo geral, thera-psidah herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, mas predadores chegam a viver duas ou três vezes menos.

Os povos-trovão são selvagens e tribais. Usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas recentemente dominaram o fogo. Existem algumas tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas.

Por alguns motivos, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos; em certos casos, como as dragoas-caçadoras, os thera masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie.

Caçadoras

As dragoas-caçadoras (ou simplesmente caçadoras) estão entre as raças mais agressivas de Arton. Poderosas e temidas pelos outros povos-trovão, durante incontáveis séculos foram as maiores predadoras de Galrasia, temidas até mesmo pelos mais colossais lagartos-trovão. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças thera como escravos — não para trabalhos forçados, mas como vítimas de sadismo.

A sociedade das caçadoras é estritamente matriarcal. As mulheres ocupam todos os postos de destaque da sociedade — são líderes, xamãs, guerreiras, etc. Resta muito pouco aos homens além de permanecer fechados em cabanas, quase como animais de estimação.

Por motivos misteriosos, os machos da espécie são muito raros. Na verdade, sua própria aparência é quase desconhecida. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se xamãs ou druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas "protetoras" em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Até recentemente, estudiosos acreditavam que as caçadoras eram as rainhas de Galrasia, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem serem caçadas por ninguém. Durante os poucos encontros amistosos com expedições do Reinado, as próprias caçadoras sustentavam essa história. Sua convicção (e intimidação) são tamanhas que sua divindade local, a Divina Serpente, foi erroneamente considerada uma deusa maior em muitos círculos durante longos anos.

Hoje, no entanto, sabe-se que a verdade é diferente.

As caçadoras não dominam Galrasia. Pelo menos, não mais. Embora lutem e matem para manter esse segredo que consideram vergonhoso, as "rainhas" há muito perderam seu trono.

A verdade foi revelada apenas em tempos recentes, após uma trágica expedição conduzida por exploradores da cidade de Gorendill. Embora sua natureza não seja ainda totalmente conhecida, havia em Galrasia uma ameaça sobrenatural adormecida. Um horror que repousava em ruínas antigas, abraçadas pela selva. Lugares evitados pelos povos thera e até mesmo pelas feras, alertadas por seus instintos de sobrevivência. Não se sabe ainda como ou por que, mas o antigo horror adormecido despertou. E nada tem sido como antes.

As caçadoras preferem morrer a revelar — ou admitir — a existência de qualquer criatura superior a elas mesmas. Orgulhosas, fingem camuflar-se em suas árvores gigantes para emboscar presas, quando de fato escondem-se de algo pior. A verdade que cada vez mais aventureiros vêm descortinando é que as caçadoras estão *aterrorizadas*. Pela primeira vez desde sua criação, elas são a caça.

Sua própria raça está enlouquecendo. Algumas não aceitam a existência do predador — bloqueiam suas memórias assim como também fazemos, diante de uma aversão insuportável. Outras vivem em profunda neurose e paranoia, ainda mais agressivas que o normal. Apenas as mais corajosas e determinadas entendem que existe algo, entendem que um grande horror precisa ser destruído a qualquer custo, mesmo que não conheçam plenamente a natureza deste mal.

Personalidade. Arrogância, orgulho e confiança encarnadas, as caçadoras acreditam (ou fingem acreditar) ser supremas entre as feras. São psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, atacam qualquer inimigo sem medir consequências. Exatamente por esta razão, não conseguem tolerar a presença de um predador mais poderoso.

Caçadoras adoram matança e combate, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas. Elas capturam outras thera (ou fêmeas humanoides de qualquer espécie) e as conservam prisioneiras em suas aldeias no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte de tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Aparência. Caçadoras são baixas e esguias, medindo cerca de 1,60 m e pesando não mais de 60 kg. Seu couro liso varia en-

tre tons marrons e avermelhados, muitas vezes com um aspecto brilhante, semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e luminosos, com as pupilas verticais, lembrando os de leoa ou serpente. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina e escamada quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotes e outras vestimentas curtas, que não interferem na movimentação. Adornos são muito valorizados, principalmente quando feitos dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armas e armaduras, apenas consideradas valiosas quando são feitas com carapaças, couro, garras ou ossos de inimigos abatidos.

Quase ninguém conhece a aparência dos dragões-caçadores machos, raros e mantidos trancafiados dentro de suas aldeias.

Relações. Por sua atitude arrogante e tradições escravistas, as caçadoras são evitadas e temidas por todos os outros antropossauros. Mesmo hoje, quando uma aliança entre os povos-trovão poderia trazer esperança contra o horror antigo, as caçadoras são orgulhosas demais para abandonar a antiga postura dominante e reconhecer que precisam de ajuda. Apenas o diplomata mais habilidoso (ou a submissão mais sincera) poderia ter sucesso em negociar com estas verdadeiras feras bípedes.

Até mesmo as dragoas-caçadoras que aprendem a conviver com outras raças ou povos (façanha nem um pouco simples) exigem ser reconhecidas como guerreiras valorosas. Aqueles que recusam-se a fazer isso, na melhor das hipóteses, não são aceitos como colegas. Na pior, tornam-se caça.

Tendência. Predadoras guiadas por instintos, as caçadoras prezam sua liberdade (mesmo que tentem tirar a dos outros) e cultivam uma crueldade natural, um prazer sádico pelo sofrimento alheio. Estes traços indicam que a tendência mais comum para elas é Caótica e Maligna. Entretanto, algumas caçadoras — ou até tribos inteiras — podem inclinar-se não a maltratar os fracos, mas a protegê-los.

A presença de um predador mais perigoso vem a modificar também a psicologia dos povos-trovão. Por isso, não é raro encontrar caçadoras desgarradas de suas tribos, fugitivas ou banidas. Por seu "comportamento anormal", estas párias podem adotar qualquer tendência.

Terras das Caçadoras. As caçadoras habitam vilas sobre as árvores gigantes de Galrasia, a centenas de metros do solo. Grandes tablados de madeira abrigam cabanas semiesféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de cordas com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos thera) conectam a vila com o solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros. A maior parte das vilas das caçadoras fica na região central de Galrasia. Caçadoras são desconhecidas no resto de Arton, embora relatos de avistamentos de "lagartos bípedes" em regiões selvagens e pouco desbravadas como as Montanhas Sanguinárias pareçam indicar o contrário.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas). Como acontece com lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

Religião. A principal divindade das caçadoras é a Divina Serpente — não uma deusa verdadeira, mas uma criatura extraplanar elemental do fogo. As caçadoras não oram ou pedem graças à deusa, como outros povos fariam; acreditam que a Serpente vive em uma caverna em chamas, no interior de seus próprios corações. Cada tribo tem ocasiões e rituais próprios para visitar esse semiplano e comungar com a deusa.

Durante longos anos acreditou-se que a Divina Serpente fazia parte do seleto grupo de deuses maiores que compõem o Panteão. Mas, com a crescente influência dos minotauros de Tapista sobre o Reinado, Tauron foi revelado como o verdadeiro Deus da Força. Até hoje ainda existe controvérsia sobre como a Serpente ocupava essa posição; seria uma impostora, ou apenas um aspecto feminino do deus minotauro?

Seja como for, devotos da Serpente estão presos às mesmas obrigações e restrições reservados aos servos de Tauron: o forte deve dominar o fraco, e o fraco deve prestar reverência ao forte.

Idioma. As caçadoras falam seu próprio dialeto do thera-go, um idioma simples e gutural, baseado em um número reduzido de fonemas cujo significado depende de gestos manuais, ou mesmo postura corporal. Idiomas baseados em sinais são comuns entre povos primitivos, que não tenham ainda um aparelho vocal desenvolvido. Por sua simplicidade, todos os povos-trovão dominam essa linguagem, embora cada raça tenha seu dialeto próprio. Caçadoras aprendem outros idiomas com grande dificuldade.

Nomes. Caçadoras usam nomes curtos (normalmente com apenas duas sílabas), simples e pouco variados, com muitas vogais abertas, adequados ao sistema vocal primitivo da espécie. O nome é recebido quando a caçadora abate sua primeira caça e torna-se adulta; antes disso, é chamada simplesmente de "filhote". **Exemplos:** Deno, Nore, Gano, Taimo, Silto, Kanor, Klun, Mailo (masculinos); Raisa, Dana, Tura, Lana, Gani, Mali, Taima, Kala, Naira, Maila (femininos).

Aventuras. Caçadoras vivem em necessidade constante de demonstrar força e coragem, seja para manter uma posição confortável na hierarquia da tribo, seja para satisfazer a Serpente em seu peito. Não é raro que abandonem a aldeia para enfrentar desafios pessoais, especialmente confrontos com monstros e a conquista de troféus de caça. Tais jornadas podem durar longos anos. Nessas ocasiões, é possível que conheçam grupos de aventureiros e aceitem lutar ao seu lado — embora sua arrogância seja muitas vezes difícil de tolerar.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Constituição, –2 Inteligência. As caçadoras são mortalmente ágeis, rápidas e vigorosas, mas possuem uma mentalidade simples, movida por instintos.

• Deslocamento básico 9m em terra, 6m em escalada.

• Visão na Penumbra. Caçadoras ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Armas naturais. Caçadoras podem atacar com garras (1d4 cada, corte) e mordida (1d6, perfuração).

• Faro. Caçadoras recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

• Recuperação Rápida. Caçadoras recuperam 1 ponto de vida por nível com uma hora de descanso, em vez de um dia.

• +4 em testes de Atletismo e Sobrevivência. Caçadoras têm agilidade extrema e aptidão natural para a vida nos ermos.

• +4 em testes de Destreza para usar cordas. A imobilização de vítimas é praticada como arte pelas caçadoras.

Ceratops

Os dragões-de-chifres — ou ceratops, como são chamados pelos estudiosos — são os maiores e mais fortes entre os povos-trovão. Descendem de imensos quadrúpedes herbívoros com cabeças blindadas e repletas de chifres. Como a maioria dos animais de pasto, estes ancestrais dos ceratops nunca se afastam do chão durante toda a vida — na verdade, nunca se afastaram do chão em milhões de anos! Seu mundo não tem noções como "acima", "abaixo", "subir" ou "descer".

Os dragões-de-chifres herdaram essa limitação. Seu mundo é absolutamente plano, ao nível do chão. Nenhum deles é capaz de escalar qualquer coisa superior à sua própria altura. Mesmo sob ameaça eles não poderiam fazê-lo — sua mente simplesmente não consegue aceitar. Mesmo simples degraus são obstáculos difíceis. O céu e as profundezas são lugares para serem olhados, nunca visitados.

Dragões-de-chifres preferem armas como clavas, lanças e outras que façam bom uso de sua imensa força. Rejeitam flechas, arpões e outras armas de arremesso ou projétil.

Como outros thera, os dragões-de-chifres nascem quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Começam a caminhar nas pernas traseiras aos dez anos e atingem a maturidade perto dos quatorze, quando os chifres estão crescidos. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica. Um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas "mães", às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Herbívoros, os dragões-de-chifres não dependem de carne para sobreviver — mas mesmo assim caçam animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. A presença de qualquer predador na região também atrai grupos de caça. O olfato apurado da espécie permite perceber quando existe algum animal perigoso nas redondezas.

Personalidade. Embora herbívoros, os exemplares masculinos da espécie são guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos — pois a função principal dos machos na aldeia é protegê-la. Na maior parte dos casos, a simples aparência dos guerreiros basta para desencorajar qualquer agressor.

Os machos gastam boa parte do tempo exibindo uma postura agressiva para o mundo ao redor. Procuram clareiras, praias ou outros locais abertos próximos à aldeia e entregam-se a espalhafatosos duelos. Às vezes lutam com armas, mas preferem usar os próprios chifres — as cabeçadas entre dois adultos podem ser ouvidas a quilômetros de distância. Praticamente todas as criaturas de Galrasia reconhecem esse som como um aviso, que significa "afastem-se, ou serão esmagados".

As fêmeas são dóceis e submissas. São responsáveis pela colheita de folhagens, frutas e raízes para o sustento da aldeia. Também fabricam ferramentas, armas, peças de cerâmica e outros utensílios. Sempre buscam segurança para si mesmas e suas crianças, confiando na proteção dos machos para enfrentar os predadores — e sem jamais se importar com a dominação masculina. Esse conformismo feminino vem do temperamento um tanto "bovino" da espécie. Cada macho tem entre suas esposas uma "favorita", que pode conservar essa posição por muitos meses — ou perdê-la em uma semana. Existe certa competição entre as esposas pelo cobiçado título, mas as rivalidades terminam aí; fêmeas de um mesmo harém tratam-se como amigas queridas, ou irmãs (e muitas vezes *são* mesmo irmãs).

Aparência. Dragões-de-chifres estão entre os maiores e mais fortes thera. Podem medir até 3 metros e pesar quase 400 kg. São robustos e pesados, com aspecto sólido e pouco ágil. Apresentam pescoço musculoso e uma cabeçorra maciça, protegida por um escudo de osso. O couro vai do branco ao castanho escuro, passando pelo rosa alaranjado, cinza e às vezes malhado.

Em muitas subespécies, o escudo de osso pode apresentar cores vivas e desenhos intrincados. A cauda é longa e musculosa, sendo usada às vezes como arma.

Seu traço físico mais marcante, claro, é a presença de chifres. O tamanho e quantidade podem variar — um, dois, três, cinco, sete... Algumas subespécies chegam a ter chifres espalhados pelo corpo todo, como espinhos. Os chifres podem ser lisos e ósseos, ou então anelados, como chifres de carneiro. Muitas vezes esses anéis servem para diferenciar machos e fêmeas, e/ou para calcular a idade.

Os ceratops machos sempre procuram parecer mais intimidadores, e guerreiros muitas vezes usam ornamentos eu seus chifres. Já as fêmeas podem tê-los serrados, para acentuar sua docilidade. Pinturas corporais também exercem papel importante.

Relações. Dragões-de-chifres são desconfiados, agressivos e territoriais. Mesmo as fêmeas, quando acuadas, podem ser violentas. A raça evita outros povos inteligentes — qualquer forasteiro em seu território é prontamente considerado um invasor e atacado.

Mas não é impossível ter contato amistoso com estas criaturas. Como qualquer explorador logo percebe, este povo-trovão é *muito* parecido com outra raça comum no Reinado — os minotauros de Tapista. Membros da raça de Tauron, ou pessoas habituadas a lidar com eles (particularmente os anões), costumam ser bem-sucedidos em dialogar com os dragões-de-chifres.

Tendência. A cabeça dura desta raça não é apenas literal. Ceratops quase nunca mudam de ideia, quase nunca desviam-se de seu comportamento padrão. Embora uma criatura que siga seus instintos seja normalmente considerada Caótica, os dragões-de-chifres são rígidos e rigorosos. Para eles é difícil inventar, improvisar ou criar. Dizem que são incapazes de mentir. Não por honestidade, mas porque *não sabem* fazê-lo.

O ceratops típico é Leal e Neutro. Aqueles muito distantes desta tendência muitas vezes são considerados insanos e expulsos da tribo. Na prática, isso quer dizer que um aventureiro desta raça pode pertencer a qualquer tendência.

Terras dos Ceratops. Suas aldeias são construídas em clareiras ou praias, perto de florestas. Suas casas são de alvenaria, redondas, com telhados de palha. A proximidade de um rio ou lago também é desejada pela tribo.

O chefe da tribo é escolhido entre aqueles mais capazes de intimidar os predadores e manter a aldeia segura. Isso quase sempre significa o macho mais forte. Embora os dragões-de-chifres escolham seu líder pela força, mostram respeito pela sabedoria de seus idosos. O papel de xamã é quase sempre exercido por uma fêmea — na maior parte das vezes, uma das esposas do chefe. Não há uma "curandeira oficial". Na prática, a cura dos doentes costuma ser exercida pelas fêmeas mais velhas.

Eles não conhecem a agricultura, vivendo apenas da colheita. Grupos de fêmeas acompanhadas por guardas armados percorrem a floresta em busca de folhas, frutas, raízes e qualquer vegetação comestível. As fêmeas são cuidadosas na coleta, poupando brotos muito novos. Assim, evitam esgotar os recursos naturais da região onde vivem. Mesmo assim, o consumo vegetal de uma aldeia inteira é grande — muitas vezes os grupos de colheita precisam vagar por lugares distantes, correndo riscos maiores. Em casos extremos, toda a aldeia muda-se para lugares mais férteis. Não é raro que uma mesma tribo tenha duas ou três aldeias em regiões diferentes, migrando de uma para outra de tempos em tempos, especialmente com a passagem das estações.

Religião. O respeito e temor pelas alturas exerce influência sobre as crenças dos ceratops. Eles adoram Azgher, o Deus-Sol, chamado por eles *Pai-de-Tudo*. De acordo com sua mitologia, o Pai representa um criador onipotente, seu eterno protetor; as estrelas são esposas de seu harém infinito e a lua é sua favorita. A raça também venera *Broeau*, um aspecto de Tauron. Ele concede força aos guerreiros que carregam seu símbolo característico — um pedaço de chifre coberto de couro. Broeau é retratado como um gigantesco dragão-de-chifres, coberto de espinhos e com seis braços armados. Outros deuses relevantes são *Ollgrmnia*, a mãe-natureza (um aspecto de Allihanna); e *Paddah*, deus menor das florestas. Por temerem a escuridão (e os predadores que ela traz), os dragões-de-chifres amaldiçoam Tenebra em todos os seus aspectos.

Idioma. Ceratops falam seu dialeto próprio do thera-go, com palavras simples e curtas, enriquecido com movimentos de cabeça. Todos os povos-trovão dominam a linguagem, e têm dificuldade para aprender outros idiomas.

Nomes. Misturam consoantes e vogais em padrões que parecem estranhos aos ouvidos de um artoniano. Todos carregam significados. **Exemplos:** Afârl (Madeira Dura), Akaod (Machado), Chkalo (Aprendizado), Dreapoj (Vitória), Kajelani (O Mais Forte), Aelcro (O Mais Sábio), Nakaj'daer (Grão de Areia Molhada), Shihox (Onda), Tlarba (Grande Dragão), Vefolorro (Fogo), Zai (Respingo) (masculinos); Aaieuá (Exótica), Czishana (Abelha), Ebíooka (Favorita), Mohirra (Rio Raso), Noriaé (Cachoeira), Grtalt (Sonho) Jhojhajhe (Comportada), Onelra (A Mais Bela), Quagelhé (Céu), Uaoíeimato (Travessia).

Como outros povos primitivos, os ceratops não usam sobrenomes. Muitos identificam-se com seu nome, sua vila de origem e, para fêmeas, o nome de seu esposo. Algo como "Jharé, da vila Lusala, esposa de Eeaitto".

Aventureiros. Aqueles que abandonam a própria tribo quase nunca o fazem por escolha. Por sua rigidez e intolerância ao diferente, os ceratops muitas vezes expulsam membros que apresentam aparência ou comportamento "anormal" — como um número "errado" de chifres, ou uma fêmea indócil, ou qualquer demonstração de poderes mágicos arcanos. Também pode acontecer de um macho não conseguir formar um harém; neste caso, ele abandona a tribo para evitar a desonra.

Seres de rebanho, ceratops são gregários e odeiam ficar sozinhos. Não é raro que venham a integrar grupos de aventureiros, contribuindo com sua grande força e adotando-os como uma nova tribo. Mas eles podem ter relações complicadas com qualquer aventureira feminina, em suas tentativas constantes de formar um novo harém...

Traços Raciais

• +4 Constituição, +2 Força, –2 Inteligência. Dragões-de-chifres são fortes e robustos, mas de mente estreita, limitada.

• Chifres. Ceratops têm uma arma natural de chifres (dano 1d6, esmagamento). Um ceratop pode atacar com o chifre e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• Classe de armadura +2. Ceratops têm couro rígido.

• Por sua estrutura poderosa, dragões-de-chifres recebem Grandão como talento adicional, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

• Ceratops machos recebem +2 em testes de Intimidação, e usam Força como habilidade-chave dessa perícia. Fêmeas recebem +2 em duas entre as seguintes perícias: Cura, Ofício, Profissão ou Sobrevivência.

• Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m (ou se estiver a até 3m de uma queda desta altura), um ceratops sofre –4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

Pteros

Os dragões-voadores (ou pteros, de acordo com os acadêmicos) são os únicos thera capazes de voar. Talvez por possuírem mãos subdesenvolvidas, são também os menos avançados tecnologicamente. Quase não usam qualquer roupa, arma ou instrumento — suas únicas ferramentas são as pedras que usam para quebrar conchas muito duras, e a única coisa que sabem construir são os próprios ninhos, com galhos e algas marinhas. Alguns bandos sabem usar fogo e fabricam armas e ferramentas rústicas, mas estes são extremamente raros.

Dragões-voadores se reproduzem em média uma vez por ano. Durante as primeiras semanas os filhotes são amamentados pela mãe, enquanto o macho caça e pesca. Após dois meses, os filhotes têm 1 metro de comprimento e 2,5 m de envergadura.

Nesta idade eles experimentam seus primeiros voos; estrangeiros que visitam Galrasia confundem estas criaturas com pterodáctilos, quando na verdade são filhotes de voadores. A maturidade sexual chega aos nove anos — nesta idade eles descobrem a existência de sua contraparte e começam a procurá-la.

Personalidade. Voadores são monogâmicos, muito ligados a seus parceiros. O casal permanece unido até que a morte os separe, literalmente. Um voador é capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro.

Casais de voadores têm uma ligação poderosa, quase sobrenatural. Dentro do mesmo campo visual, podem perceber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, quase de forma telepática. Um sempre sabe em que direção e distância pode encontrar o outro.

Se o parceiro morrer, o voador sofre profunda depressão. Pteros solitários podem encontrar novos parceiros — mas isso é difícil. Um voador pode, de forma voluntária, romper a ligação com seu parceiro (mas ainda sofrendo os efeitos normais da separação). Esse rompimento é irreversível. Em geral só fazem isso para poupar o parceiro de algum perigo ou sofrimento — por exemplo, caso um deles seja capturado por caçadores e usado como isca para o parceiro.

Voadores são imunes a qualquer provocação, porque não entendem o conceito de "insulto". Isto torna-os muito exóticos para outras raças, que consideram-nos estoicos ou apenas estúpidos. Para os voadores, simples palavras não têm qualquer poder, então não há por que reagir a elas.

Pteros possuem também um sentido especial de direção. Talvez sejam capazes de sentir o campo magnético planetário, como as aves migratórias, mas isso é apenas suposição.

Aparência. Os pteros estão entre os menores povos-trovão, medindo não mais de 1,50m de altura. Têm corpos magros e delgados. São ágeis e velozes, mas sua destreza não se aplica à manipulação de armas e ferramentas. As asas são braços transformados, com o dedo mínimo muito longo e forte, dando sustentação à membrana da asa. Suas mãos são toscas, rudimentares.

Voadores apresentam uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam a manobrar durante o voo. Voadores têm garras nas mãos e nos pés, usadas para pescar e agarrar-se em galhos e rochas. Em combate eles atacam chutando e rasgando com as garras dos pés.

A pele é lisa, coberta com uma fina penugem. Sua coloração varia do verde ao marrom, quase sempre em tons opacos. Têm olhos amarelos com pupilas pequenas, como aves de rapina. A crista às vezes apresenta cores vivas, ligadas a rituais de acasalamento.

Como a maioria das criaturas aéreas, dragões-voadores têm literal visão de águia — na verdade, seus olhos amarelos e de pupilas minúsculas lembram muito olhos de águia. Usam essa excelente visão para localizar peixes quando sobrevoam rios e lagos, e também predadores que se aproximam de seus ninhos.

Voadores quase nunca usam qualquer vestimenta — não sabem fazê-las, e as asas dificultam o uso de roupas normais. Quando a convivência com outras raças resulta em constrangimentos (ou quando reconhecem o valor de uma boa vestimenta mágica...), recorrem a pequenas perfurações nas membranas das asas para a passagem de cintos, cordões e outros suportes.

Relações. Reclusos nas alturas, vivendo apenas para a família, pteros têm pouco ou nenhum contato intencional com outras raças. Piratas às vezes tentam capturá-los como escravos ou mascotes exóticas — mas, a menos que consigam pegar o parceiro também, a empreitada está fadada ao fracasso. A maior parte dos voadores separados do parceiro morre de tristeza em pouco tempo.

Apesar de sua reclusão, não é impossível negociar com voadores. Por seu acesso aos pontos mais remotos de Galrasia, eles conhecem muitos segredos e podem ser convencidos a conduzir expedições. Como pagamento, estão sempre interessados em itens mágicos que consigam usar.

Tendência. Como é comum entre seres voadores, os pteros valorizam a liberdade individual. Não vivem em sociedades formais, não adotam leis — sua preocupação mais imediata é a sobrevivência do casal. O dragão-voador típico é Neutro, ou Caótico e Neutro. Aqueles que perdem seus parceiros (e podem eventualmente tomar parte em grupos de aventureiros) são perturbados, às vezes insanos.

Terras dos Pteros. Pteros vivem em grandes bandos, mas não possuem nada parecido com uma organização social. Não formam tribos, não adotam líderes, não dividem tarefas e não possuem qualquer forma de hierarquia. Vivem juntos por pura coincidência — porque são os únicos que podem atingir os rochedos, penhascos e grandes árvores que escolhem para construir ninhos. Cada casal preocupa-se unicamente com a própria sobrevivência e a sobrevivência de sua prole. Apenas grandes emergências — como um predador perigoso invadindo a região — podem unir o bando de voadores contra uma ameaça comum.

Embora vivam quase exclusivamente em Galrasia, alguns raros casais às vezes buscam espaço em Arton, especialmente após ataques de piratas e outros indivíduos gananciosos.

Religião. Uma vez que não formam cultos, nem realizam qualquer atividade social, qualquer prática religiosa é rara entre os pteros. Um voador solitário pode, às vezes, voltar-se para o divino como alívio para seu desespero interno — reencontrando nos deuses uma nova companhia. Devido a isso, dragões-voadores voltam-se para divindades de sexo oposto ao seu.

Uma divindade favorita dos voadores masculinos é *Anikka do Céu Infinito*, um aspecto de Wynna, a Deusa da Magia. Anikka é representada como uma grande serpente de escamas azuis e asas emplumadas coloridas por uma mistura de tons que assemelham-se ao céu durante o crepúsculo. Voadores também reverenciam Allihanna, Lena e Marah. Pteros femininas, em busca de um protetor forte, voltam-se para Tauron, Kallyadranoch ou Megalokk.

Idioma. Voadores não possuem linguagem própria; sua única forma de comunicação vem da ligação natural entre os casais. Sem contato com outras culturas, é bem raro que aprendam qualquer linguagem. Aqueles que adotam membros de outras raças como parceiros acabam dependendo desse "intérprete" para comunicar-se.

Nomes. Voadores não usam nomes próprios. O casal sempre sabe onde encontrar o parceiro e quando está sendo chamado — não existindo, então, qualquer necessidade de outras denominações. Quando estão interagindo com outras raças, podem aprender a reconhecer seus respectivos nomes e aceitam ser chamados simplesmente de "voadores", ou qualquer outra palavra — que, afinal, não significa nada para eles.

Aventureiros. A perda do companheiro é a razão mais comum para um dragão-voador seguir carreira como aventureiro; ele buscará nova motivação para viver, ou quem sabe um novo parceiro. Ou ainda uma vida de perigo e tensão para distraí-lo da desgraça. Também é possível que um voador envolva-se em aventuras justamente para proteger, ajudar ou salvar seu atual

companheiro — por exemplo, buscando uma cura para a esposa petrificada por um basilisco.

Apesar de suas excentricidades, grupos de heróis em Galrasia procuram por voadores como guias nativos, por sua habilidade de voar e examinar grandes áreas ao redor.

Traços Raciais

• +4 Sabedoria, +2 Destreza, –2 Inteligência. Dragões-voadores têm sentidos aguçados, intuição poderosa e grande agilidade, mas sua inteligência é rudimentar.

• Deslocamento básico 9m em terra, ou 15metros em voo. As asas, quando abertas, medem o dobro da altura do personagem. Ele sempre vai precisar deste espaço para decolar e voar. Pteros não conseguem voar usando armaduras de qualquer tipo.

• Visão na Penumbra. Voadores ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Garras dos pés. Voadores têm duas armas naturais de garras dos pés (dano 1d6 cada, corte). As garras só podem ser usadas se o ptero estiver voando. Um voador pode atacar com as garras dos pés e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• Ligação Natural. Cada dragão-voador é mentalmente ligado a um(a) parceiro(a) de sexo oposto, que pode ser um personagem jogador ou PdM. Um voador e seu parceiro(a) podem comunicar-se mentalmente quando estão dentro do alcance visual, e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro. Um voador sem parceiro(a) recebe um talento adicional escolhido entre os seguintes: Asas de Aço, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Queda Suave, Rastrear, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

• Lógica Labiríntica. Voadores têm excelente senso de direção, e recebem +8 em testes de Sobrevivência para não se perder.

• +2 em testes de Atletismo (apenas para escalar) e Sobrevivência. Voadores têm aptidão natural para a vida nas montanhas e outros lugares elevados.

• +4 em testes de Percepção para observar. Pteros têm visão bastante aguçada.

• Mãos rudimentares. As duas mãos de um dragão-voador são consideradas inábeis. Além disso, voadores sofrem um redutor de –2 em testes de Destreza e perícias que envolvem habilidade manual.

Velocis

Os membros do povo-trovão chamados de dragões-antílopes — ou velocis — são verdadeiras máquinas de correr. Seus corpos ágeis e esbeltos têm uma constituição física semelhante à dos elfos, mas muito mais adaptados à corrida. Tendo como ancestrais os velozes dinossauros bípedes conhecidos como *struthiomimus* (também chamado dinossauro-avestruz pelos acadêmicos), eles ganharam traços de antílopes e são as criaturas terrestres mais velozes de toda Arton.

Para aumentar ainda mais sua eficiência como corredores, os antílopes têm alta tolerância à dor. Além de prevenir o incômodo das picadas de insetos — às quais estão constantemente expostos, por sua vida ao ar livre —, essa resistência permite-lhes correr em matas muito fechadas sem serem incomodados por arranhões. Poucos predadores se atrevem a perseguir um dragão-antílope entre espinheiros, e todos se arrependem da tentativa...

Dragões-antílopes se reproduzem a cada dois anos, em média. Um ou dois filhotes resultam de uma gestação de sete meses. Eles nascem quadrúpedes, com a aparência de pequenas gazelas. Durante os primeiros dias após o nascimento, são transportados pelas mães nas costas, em mochilas rústicas. Apenas de uma a duas semanas após o nascimento conseguem ficar de pé e acompanhar o bando. Os filhotes não têm chifres e permanecem trotando e pastando pelos campos até os nove anos, quando adotam a postura humanoide dos adultos e atingem a maturidade.

Comem praticamente qualquer matéria vegetal, sendo até mesmo capazes de digerir madeira em caso de necessidade. Apesar de vegetarianos, os machos às vezes caçam para abastecer a tribo de ossos, peles e ingredientes para a magia das mulheres.

Os membros da raça vivem geralmente até os quarenta anos, quando sua capacidade de acompanhar o bando começa a falhar. Chegando esta época, espera-se que o idoso declare em uma grande festa seu desejo de abandonar o bando para morrer sozinho — o que geralmente acontece poucas semanas depois.

Personalidade. Sendo a corrida sua maior habilidade, dragões-antílopes confiam na fuga como melhor forma de enfrentar seus inimigos. São ariscos e medrosos por natureza; assustam-se ao menor ruído, parecem sempre nervosos e demoram a confiar em alguém. Usam seus sentidos aguçados para perceber a aproximação de predadores: podem ver e farejar muito longe.

As fêmeas da espécie, além de covardes, são psicologicamente incapazes de lutar. Não atacam nem mesmo para proteger os filhotes; quando estes estão em perigo, tentam atrair a atenção do predador para si mesmas, às vezes fingindo estar feridas.

Aparência. Velocis são altos, magros e esguios. Têm pele azul acinzentada, com manchas de negro profundo nas pernas, antebraços, pescoço e ao redor dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina curta e rajada atrás do pescoço.

Têm caudas curtas; algumas espécies trazem uma pequena crina na cauda. Preferem tangas e outros trajes leves, que não atrapalhem sua velocidade. A maioria dos dragões-antílopes não pode usar os chifres para atacar — eles são pequenos e não passam de ornamentos. Alguns machos, contudo, nascem com chifres maiores e capazes de causar dano.

O vestuário, artesanato e armas dos dragões-antílopes lembram muito os de certas tribos da Grande Savana. Eles têm como armamento favorito lanças, arcos e outras armas que recebem benefícios por sua alta Destreza. Usam escudos grandes e muito leves, feitos de couro esticado sobre uma armação de madeira.

Relações. Assustadiços por natureza, os antílopes habitualmente evitam contato com quaisquer outros povos — quase sempre fugindo em alta velocidade. Quanto mais perigoso ou agressivo o aspecto de um forasteiro, menores são suas chances de conquistar a confiança do bando. Criaturas silvestres como os elfos, ou pequenas como halflings, têm chances maiores de realizar a façanha. Mesmo estes serão primeiramente recebidos por um batedor, longe da aldeia, antes que sua aproximação seja autorizada.

Algumas tribos de antílopes convivem com os ceratops, beneficiando-se de sua força guerreira e intimidação contra predadores — enquanto os dragões-de-chifres, por sua vez, são alertados contra perigos pelos incríveis sentidos aguçados dos velocis. No entanto, por suas extremas diferenças culturais e psicológicas (bravata e intimidação, contra timidez e covardia), nem sempre tais associações duram muito tempo.

Ao contrário da maioria dos povos thera, o dialeto thera-go dos antílopes utiliza poucos gestos — é quase inteiramente vocal. Seu idioma é muito sofisticado, capaz de expressar todos os conceitos conhecidos por sua raça. Além disso, a voz dos dragões-antílopes é extremamente agradável, quase musical.

Tendência. Velocis não são apenas covardes, são *orgulhosamente* covardes. Nenhuma honra ou amor próprio impedem que violem promessas, abandonem companheiros ou recorram a golpes baixos. Entre os antílopes, violência é o único ato considerado criminoso e Maligno.

Dragões-antílopes vivem em bandos porque têm maior chance de escapar enquanto os predadores estão atacando seus companheiros. Os machos em geral tentam proteger as fêmeas, e estas protegem os filhotes — mas qualquer coragem ou lealdade termina aí.

Velocis sabem que não foram feitos para lutar, e portanto raramente tentam. O antílope típico é Neutro.

Terras dos Velocis. Velocis vivem em campo aberto na ilha de Galrasia, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos temporários durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida. Uma tribo de antílopes é como uma nuvem de gafanhotos: devora quase tudo por onde passa, deixando apenas vegetação rasteira e galhos nus.

Dragões-antílopes vivem em casais unidos pela sacerdotisa da tribo, e o acasalamento com outros parceiros é proibido. Cada casal é responsável por sua prole, mas a tribo colabora com casais em dificuldades. A tribo é liderada por uma clériga ou druida, escolhida por seus poderes mágicos e/ou curativos. Essa sacerdotisa é venerada como uma representante dos deuses, e nenhuma ordem sua é questionada. É servida por um grupo que reúne todas as mulheres da aldeia com poder mágico, treinadas pela líder no uso da magia. Aquela que mostrar maior poder será indicada como sucessora, tomando o lugar da sacerdotisa em caso de morte ou invalidez.

Em tribos numerosas, é comum que uma ou mais fêmeas mostrem competência e poder mágico suficientes para liderar a tribo — mas só pode haver uma sacerdotisa por vez. Quando uma nova conjuradora acha que pode liderar, raras vezes acontece algum tipo de disputa: ela simplesmente aguarda sua vez ou decide partir, levando consigo aqueles que aceitarem segui-la para começar uma nova tribo. O oposto também pode acontecer — uma tribo pode unir-se a outra, e a antiga líder passa a servir à nova sacerdotisa.

Religião. Dragões-antílopes estão entre as poucas culturas de Galrasia que acreditam na existência de dimensões paradisíacas e infernais. Eles creem em uma alma imortal, uma vida eterna após a morte. Seus atos são julgados por *Sarana* (um aspecto de Marah) e, caso recebam sua bênção, poderão viver eternamente ao seu lado. Caso contrário, se tiveram uma vida de pecados, serão lançados em um inferno de chamas.

Os dragões-antílopes também acreditam que o inferno é habitado por dragoas-caçadoras. Segundo sua crença, elas vieram do inferno para este mundo com a missão de apressar o castigo dos pecadores.

Velocis respeitam e veneram as forças da natureza; acreditam na existência de espíritos que dominam cada elemento natural — o vento, a chuva, o relâmpago e infinitos outros, todos sob o comando de Sarana. Eles creem que a magia das mulheres é uma dádiva dos deuses, e qualquer mulher que mostre poderes mágicos é considerada uma sacerdotisa.

Idioma. Ao contrário da maioria das raças thera, o dialeto Thera-go dos antílopes utiliza poucos gestos — ela é quase inteiramente vocal. Seu idioma é muito sofisticado, capaz de expressar todos os conceitos conhecidos por sua raça. Em adição, a voz dos dragões-antílopes é extremamente agradável, quase musical.

Nomes. Os nomes dos dragões-antílopes são dados alguns meses após o nascimento, em geral sugeridos pelo bando e adotados pelas mães. Assim, o que surge como um apelido para se referir ao jovem — como "curioso" ou "raio de sol" — acaba se tornando seu nome verdadeiro. Nomes velocis são simples, sonoros e com vogais longas, como a maioria das palavras em seu idioma. **Exemplos:** Aineo (Relâmpago), Bomaani (Valoroso), Ibano (Caçador), Joari (Precioso), Lebeno (Rio), Omara (Sol), Kamau (Guerreiro), Kamboo (Grande), Kanoi (Veloz), Malii (Líder), Mugaabi (Certeiro), Odibo (Forte), Toleni (Curioso) (masculinos); Aabena (Flor), Aina (Brisa), Aamara (Raio de Sol), Besa (Amada), Calanda (Esperta), Daaina (Ventania), Ebera (Onda), Maarana (Graciosa), Noima (Paciente), Oona (Fogo), Riena (Dançarina), Saada (Estrela), Ureena (Quieta) (femininos).

Aventuras. Velocis podem ser covardes, mas também são mestres em sobrevivência — talvez não sejam bons enfrentando perigos, mas com certeza sabem evitá-los. Embora pouco eficazes em combate direito, podem ser valiosos em um grupo de aventureiros como batedores, rastreadores ou curandeiros. Expedições que planejam desbravar Galrasia muitas vezes preferem contratar um dragão-antílope como guia nativo.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Sabedoria, –2 Inteligência. Dragões-antílopes são ágeis e bastante atentos, mas, assim como os demais povos thera, têm intelecto fraco.

• Deslocamento básico 12 metros.

• Visão na Penumbra. Velocis ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Faro. Velocis recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

• Velocis ganham dois talentos adicionais escolhidos entre os seguintes: Corredor Veloz, Faro Aprimorado, Prontidão, Tolerância.

• +2 em testes de Sobrevivência. Velocis são habituados a uma vida nômade.

• +8 em testes de Atletismo para saltar. Velocis são capazes de saltos incríveis.

Qareen

Assim como anjos, diabos e demônios, os gênios e outros seres extraplanares visitam o Plano Material por razões variadas. Muitos estão aqui em missões para sua deusa, Wynna, ou então para outras divindades. Outros são invocados através de rituais para servir a seus mestres, voluntariamente ou não. Alguns, mais poderosos, atuam como deuses menores. Outros são prisioneiros ou escravos. Sejam quais forem os motivos, gênios e humanos muitas vezes acasalam e geram descendência: os qareen.

Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Meio-gênios são os mais ligados ao seu lado humano, mas herdam poderes mágicos naturais dos gênios e outros seres extraplanares. Também apresentam forte ligação com a magia.

Personalidade. Qareen descobrem cedo que são diferentes (superiores, na opinião de alguns). Muitos acabam se tornando arrogantes e intolerantes, subestimando todos ao redor. Mesmo os mais bondosos não escondem sua pena (ou desprezo) por aqueles não abençoados com o sangue mágico de Wynna.

No entanto, esse senso de superioridade pode vir acompanhado de grande generosidade. Quase todo qareen está sempre disposto a ajudar, ansioso por emprestar seus poderes para aqueles que considera "amigos desafortunados". Até estranhos podem conseguir seus favores sem muito esforço.

Aparência. Qareen lembram humanos de boa aparência. Uns poucos têm cabelos cromáticos, normalmente lembrando seu elemento (vermelho para fogo, azul marinho para água, azul claro para ar...). Alguns também podem apresentar orelhas pontiagudas, como os elfos, embora mais curtas.

Todo meio-gênio traz em alguma parte do corpo (em geral no peito ou costas) uma espécie de grande tatuagem, lembrando um diagrama arcano. Chamada entre eles de *Marca de Wynna*, brilha intensa quando exposta a *detectar magia*, mesmo através de roupas e armaduras. Também brilha sempre que o meio-gênio lança qualquer magia. A Marca permite identificar a qual elemento um meio-gênio pertence, com um teste de Conhecimento (arcano, CD 20).

Qareen preferem trajes leves e/ou transparentes, jamais cobrindo ou escondendo a Marca. Os homens apreciam calças folgadas e torso nu, como gênios verdadeiros, enquanto as mulheres vestem-se como odaliscas. Ambos os sexos gostam de joias, especialmente anéis, bracelentes e brincos de metais preciosos — imitando aqueles no vestuário da própria Wynna.

Relações. Qareen podem ser irritantes por lembrar, o tempo todo, como são especiais e favorecidos por Wynna. Exceto por esse fato, costumam ser bons companheiros, sempre prestativos e acolhedores. Talvez como herança de seus ancestrais, eles gostam de "atender desejos" — um meio-gênio fica mais feliz em prestar favores que em recebê-los.

Meio-gênios gostam de elfos, mas preferem evitar os anões e sua intolerância à magia. Pode ser divertido observar um "duelo de hospitalidade" entre um qareen e um halfling.

Tendência. Por sua generosidade natural, qareen tendem a ser Bondosos — mas a arrogância, intolerância e senso de superioridade também podem levá-los a um comportamento Maligno. Geralmente são honrados e cumprem a palavra. A tendência típica dos qareen é Leal e Bondoso.

Terras dos Qareen. A raça forma sociedades próprias no reino planar de Magika, onde há cidades povoadas por meio-gênios; e também em alguns pontos do Deserto da Perdição, onde erguem cidades pequenas, mas muito ricas em beleza e cultura. Viajantes são bem recebidos nas comunidades qareen, muito embora sejam lugares de difícil acesso para qualquer um incapaz de voar...

É mais comum encontrar os qareen em povoados humanos. Eles apreciam a agitação das grandes cidades, onde pessoas com poderes mágicos são numerosas, e onde seus talentos e amabilidade são apreciados.

Religião. Quase todo e qualquer qareen tem profunda paixão por Wynna, a Deusa da Magia, que considera sua mãe legítima — mas poucos se tornam efetivamente devotos ou clérigos, por sua inaptidão para este caminho. Aqueles que o fazem, quando não escolhem Wynna, acabam servindo deuses ligados a seu próprio elemento.

Idioma. Meio-gênios falam idiomas que dependem de sua ascendência: valkar, auran (ar), aquan (água), ignan (fogo), terran (terra), celestial (luz), abissal e infernal (trevas). Muitos também falam élfico e dracônico, por serem idiomas ligados à magia.

Nomes. O nome verdadeiro de um qareen, concedido pela deusa, é revelado pela Marca de Wynna (Conhecimento, arcano, CD 25). Esse nome muitas vezes termina com um "-d" mudo. **Exemplos:** Mushid, Ahad, Kirud, Ahamed, K'med (masculinos), Shaiira, Dashima, Deleht (femininos). Talud, um nome qareen especialmente comum, leva muitos a imaginar se o Mestre Máximo da Magia não seria na verdade um membro desta raça.

Aventuras. Meio-gênios gostam de usar sua magia para ajudar pessoas; esta é sua principal razão para viver aventuras. Emprestam seu "poder obviamente superior" a grupos de "pobres heróis desgraçados" — mas também existem aqueles que caçam monstros ou tesouros por razões pessoais.

Não é surpresa que meio-gênios prefiram classes conjuradoras arcanas: por suas habilidades, eles se tornam magos, feiticeiros e bardos extraordinários. Por outro lado, magia divina parece algo difícil para eles, tornando raros os aventureiros qarren devotados aos deuses. Exceção digna de nota são os meio-gênios paladinos; sua nobreza natural e carisma elevado levam muitos a este caminho.

Habilidades de ladino são consideradas "mundanas" demais para os meio-gênios; a selvageria e ignorância de um bárbaro, então, nem pensar!

Traços Raciais

• +4 Carisma, +2 Inteligência, –2 Sabedoria. Qareen são atraentes, simpáticos e brilhantes, embora um pouco ingênuos.

• +4 em testes de Identificar Magia. A natureza mágica dos meio-gênios faz com que eles entendam melhor o funcionamento da magia.

• Desejos. Uma vez por dia, o qareen pode lançar uma magia que conheça sem pagar PM (ou sem esquecê-la), mas apenas se fizer isso na mesma rodada em que alguém tenha lhe pedido.

"Fazer um desejo" ao meio-gênio é uma ação livre. Em combate, isso significa que o qareen deve aguardar pela iniciativa de quem fez o pedido para poder lançar a magia (que tem tempo de execução normal).

O qareen não tem a obrigação de lançar magias contra a própria vontade, mesmo que alguém peça.

• Pequenos Desejos. Mesmo que não pertença a uma classe conjuradora, um qareen pode lançar todos os truques (magias arcanas de nível 0; veja *Tormenta RPG*, Capítulo 8), como um feiticeiro. No entanto, ele só pode lançar estes truques quando outra pessoa pede.

• Um qareen pode lançar *voo* uma vez por dia.

• Conforme sua descendência, um qareen tem resistência especial contra as seguintes formas de ataque:

Água: resistência a frio e ácido 5.

Ar: resistência a eletricidade e sônico 5.

Fogo: resistência a fogo 5.

Terra: redução de dano 3/cortante ou perfurante.

Luz: resistência a eletricidade 10.

Trevas: resistência a ácido e energia negativa 5. "Energia negativa" é provocada por efeitos de necromancia (como as magias de *infligir ferimentos*).

Sprites

Arton é um mundo de intensa magia arcana, habitado por incontáveis criaturas mágicas. Entre eles estão as fadas, que existem aqui em farta variedade. As mais famosas e numerosas são os sprites, estas criaturinhas esvoaçantes, curiosas e bem-humoradas. Originalmente viviam nos ermos, mas hoje estão presentes em quase toda Arton. (Os mais rabugentos diriam que *infestam* toda Arton...)

Criados pela própria Wynna (de acordo com sua crença), sprites são em muitos aspectos a personificação da magia. Todos já nascem com algum poder mágico — mas, sem muita disciplina ou determinação, raramente aprimoram essa capacidade ou aprendem magias novas.

Para os sprites, magia é parte da vida — ou é a própria vida. De fato, a ligação entre sprites e magia arcana é tamanha que o povo-fada não consegue viver onde não houver mágica. Em contato com a corrupção da Tormenta, simplesmente morrem. E quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante e não pode ser ressuscitado por meios normais — apenas as magias mais poderosas conseguem fazê-lo.

Personalidade. Sprites são seres de grande curiosidade e entusiasmo. Diante de algo interessante (desde um lugar misterioso até um aventureiro, ou mesmo um lich!), não conseguem resistir, logo investigando de perto e puxando conversa. Sprites não parecem se intimidar com a irritação que às vezes causam aos povos maiores. Tentativas de enxotá-los e gritos de "Xô, inseto!" são recebidos com risadas ou aparente ingenuidade.

Sprites são fascinados por pessoas; quanto mais, melhor. Nada parece encantá-los mais que uma grande metrópole, essa vasta reunião de seres tão diferentes e únicos! Para muitos sprites, cada pessoa no mundo é um tesouro sem igual — uma combinação única de capacidades, aptidões, sentimentos e memórias, que nunca mais se repetirá. Assim, uma grande quantidade de pessoas vivendo juntas é algo assombroso e estonteante.

Sem muita surpresa, sprites adoram festas — e uma festa sprite está entre as experiências mais divertidas (e estranhas) no mundo. Seus banquetes, bailes e festejos podem durar dias, com diversões mágicas, música, fogos de artifício ilusórios e foliões mantidos acordados através de artes arcanas. A comida e bebida é digna de reis, e mais de um sprite já provou ser capaz de beber tanto quanto qualquer anão...

Curiosamente, sprites são descuidados com suas próprias posses — ou de outras pessoas. Muitas vezes tomam itens "emprestados" quando precisam, ou para pregar peças, ou por simples curiosidade. Isso em geral aumenta sua fama de "pestes", embora façam isso sempre com absoluta inocência e as melhores intenções.

Aparência. Sprites parecem elfos diminutos (entre 30 e 50cm de altura), mas com orelhas mais longas e olhos totalmente negros. Outra grande diferença são as asas, belas e translúcidas, como aquelas de inseto. As asas derramam brilhos mágicos durante o voo.

Na natureza, sprites vestem trajes feitos de folhes e flores, ou não vestem nada — um efeito ilusório constante esconde sua nudez, de uma forma que já foi descrita como "roupa íntima feita de luz". De fato, não se consegue enxergar a nudez dos sprites por meios mundanos, e nenhum mago de respeito usaria seus poderes com tal finalidade. Nenhum mago *de respeito.*

Na civilização, é comum que sprites prefiram roupas de cores muito vivas e brilhantes, às vezes com acessórios como chapéus, capas, gravatas e laços.

Relações. Para um povo que originalmente vive em florestas, sprites não se mostram nem um pouco tímidos. São, talvez, a única raça conhecida que não demonstra *nenhum* preconceito racial; sprites acreditam que cada ser é único, extraordinário, e portanto ninguém pode ser julgado por sua procedência.

Assim, sprites tratam elfos, goblins, qareen e minotauros com igual simpatia e respeito. Talvez seus únicos favoritos sejam os humanos, por sua maior variedade, inventividade e tendência de aglomerar-se em grandes comunidades. Sprites têm empatia pelo sofrimento dos elfos, com quem tinham semelhanças e relações mais próximas — mas, desde a queda de Lenórienn, a amargura dos elfos tem afastado as duas raças.

Sprites e qareen têm muito em comum. No entanto, aquilo que torna os qareen mais especiais (e convencidos) é seu poder arcano inato. Coisa que não deixa nenhum sprite impressionado.

Os sprites mais entusiásticos (ou irritantes) simplesmente *amam* anões e minotauros, de preferência os mais birrentos! Acham muita graça nos protestos desses tipos sérios, adoram provocá-los até perto do limite.

Talvez a única raça capaz de realmente preocupar sprites sejam os lefou, por sua ligação com a Tormenta. Ainda assim, eles representam uma forma (teoricamente) segura de contato com as forças aberrantes, um meio de saciar a curiosidade sprite sobre esse assunto.

Tendência. Diz o ditado: "mostre-me uma fada leal, e eu lhe mostro uma fada muito doente". Quase nada é mais caótico que o comportamento sprite. Eles inventam e mentem sobre tudo, mudam de preferências e aversões, são pessoas diferentes a cada momento. Mesmo assim, parecem tão inocentes que obrigá-los a cumprir uma promessa chega a soar crueldade.

Muitos são Bondosos, alguns são Neutros. Os raros sprites Malignos são muito perigosos: subestimados por todos, fazem "brincadeiras" letais e podem coordenar grandes redes de crimes sem que ninguém desconfie de sua culpa.

Terras dos Sprites. Esta raça compõe grande parte da população da Pondsmânia, o Reino das Fadas. São também muito comuns na floresta de Greenaria, que se espalha entre a Pondsmânia e outros países.

Contudo, mesmo sendo originários dos ermos, os sprites migraram em massa para as grandes metrópoles humanas. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Hoje, sprites podem ser vistos em todos os pontos do continente, especialmente em cidades como Vectora e Malpetrim.

Religião. Embora sua postura inconsequente possa sugerir o contrário, sprites podem ser bastante religiosos. Sua principal divindade é Wynna, a Deusa da Magia, que acreditam ser sua criadora. Também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis.

Idioma. Sprites não têm idioma próprio. Como a maioria das criaturas da floresta, falam o idioma silvestre — e aprendem outros o mais rápido possível, quase sempre por meios mágicos.

Nomes. Os nomes sprites costumam ser longos e musicais, cheios de vogais e sons exóticos. **Exemplos:** Allienthillad, Bella-

dllyeoch, Eldwynn, Ellonnasadd, Ullillia. Não há diferenciação entre nomes masculinos e femininos. Contudo, muitos adotam nomes mais simples, com alcunhas — como Lan, o Cintilante; ou Dellia, a Matreira. Alguns possuem nomes de objetos ou conceitos da natureza, como Sineta, Suspiro, Lebre ou Prinado. Por fim, é comum que simplesmente adotem nomes de outras raças, quando vivem em suas terras.

Aventuras. Sprites gostam de novas experiências, diversão e emoção — por isso, não é raro que se tornem aventureiros. Em geral, sua única motivação para aventurar-se é satisfazer a curiosidade ou acompanhar amigos (mesmo que contra a vontade destes!). Às vezes, sprites têm dificuldade em entender a seriedade de certas missões, distraindo-se pelo caminho; mas eles podem ser adições valiosas a qualquer bando de heróis.

Muitos sprites agarram-se a seu lado mágico, tornando-se ótimos bardos ou feiticeiros. Outros exploram a furtividade trazida pelo pequeno tamanho para agir como ladinos — enquanto os mais exuberantes preferem ser swashbucklers. O sprite druida também é comum; para os pequeninos, ser capaz de mudar para uma forma maior e ter um companheiro animal são vantagens difíceis de ignorar. Raros sprites seguem outras carreiras. Mas, por sua natureza caótica, nada é impossível...

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Carisma, –4 Força, –2 Constituição. Sprites são ágeis e cativantes, mas têm compleição física frágil.

• Tamanho Mínimo. Sprites são ainda menores que os halflings, recebendo classe de armadura +2, +2 nas jogadas de ataque e +8 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• Deslocamento 3m, voo 12m. Sprites são capazes de voar com velocidade surpreendente.

• Sprites podem se comunicar com animais livremente, como a magia *falar com animais.*

• Um sprite com Carisma 10 ou mais pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Sulfure

Diabos e demônios visitam o Plano Material com mais frequência que os seres celestiais, com objetivos variados — desfrutar dos prazeres terrenos, corromper almas mortais ou cumprir missões em nome de seus lordes. Muitos têm a habilidade de assumir formas humanas, facilitando seu disfarce como nativos. Outros, da mesma forma que anjos, podem ter sido conjurados e capturados como escravos. De qualquer forma, romances entre mortais e abissais podem produzir, ao longo de gerações, descendência. Essa prole é chamada de sulfure.

Os sulfure estão para os abissais assim como os aggelus estão para os celestiais: são artonianos nascidos de famílias "comuns", pertencentes a raças mortais, mas que carregam dentro de si forte herança extraplanar. No entanto, em um sulfure esta herança costuma ser muito mais evidente. Impossível observá-lo por mais de alguns instantes e não perceber que há "algo errado": desde pequenos chifres até dentes afiados, olhos com pupilas verticais ou mesmo cauda pontiaguda, todo sulfure possui características físicas que o fazem parecido com o que se imagina ser um "demônio".

O nascimento de um sulfure nunca é um evento comum. Quando surgem em famílias que já esqueceram qualquer envolvimento de gerações passadas com abissais, eles muitas vezes são abandonados à própria sorte ou levados para igrejas, na tentativa de "purificá-los". Também pode ocorrer que seus pais sejam forçados a deixar suas aldeias, expulsos por vizinhos temerosos da "criança demoníaca" recém-nascida. Por outro lado, em famílias que ativamente comungam com abissais, o nascimento de um sulfure é visto como uma bênção, um evento a ser celebrado por gerações. A criança será tratada como um príncipe, criada para assumir a liderança de algum culto maligno.

Mesmo carregando a maldade no sangue, todo sulfure nasce inocente — pelo menos em teoria. Com amor de seus pais, esforço e dedicação, pode transcender o mal. Até mesmo tornar-se um herói.

Personalidade. Os sulfure carregam na própria alma a maldade de seus ancestrais, o que influencia seu comportamento. Quase todos são egoístas, mesquinhos e gananciosos — alguns mais, outros menos, mas dificilmente deixam de mostrar estes traços. O típico membro da raça pensa primeiro em si, e depois nos outros (isto é, quando chega a se importar com mais alguém).

Sulfure têm prazer especial em ferir os sentimentos daqueles à sua volta. Sempre têm guardado algum comentário carregado de sarcasmo, ironia e preconceito — não raras vezes vitimando até mesmo seus eventuais companheiros. Como resultado, quase nunca conseguem ser agradáveis, mesmo quando se esforçam para isso.

Os próprios conceitos de "bem" são, para o sulfure, não apenas tolices — são também estranhos e difíceis de compreender. Sacrificar-se por outros? Ajudar outros sem esperar recompensa? Alegrar-se com a felicidade de outros? Por quê? Qual o sentido nisso? Que razão haveria para adotar práticas tão absurdas?

Aparência. Sulfure têm aparência humanoide, mas de alguma forma desagradável — quem os observa logo percebe "alguma coisa errada", mesmo quando não há nenhum elemento óbvio.

Seus traços são alongados e agudos. Sua pele é mais escura ou avermelhada que o padrão da raça, assim como os cabelos. Também é comum que apresentem traços "demoníacos", como pequenos chifres, cauda ou língua bifurcada. Esses precisam recorrer a disfarces para se fazer passar por membros normais da raça.

Sulfure são incômodos e ofensivos até em seu vestuário. Quase de forma inconsciente, escolhem peças que de alguma forma desafiam os padrões morais da sociedade em que vivem. Podem ser sensuais em excesso, ou trazer imagens ultrajantes (por exemplo, símbolos sagrados invertidos ou brasões reais rasgados).

Relações. Na forma como tratam outros, os sulfure manifestam o pior da raça de seus pais: humanos são dominadores, elfos são arrogantes, anões são gananciosos, halflings são intrometidos, e assim por diante. Como resultado, quase nunca formam vínculos duradouros com qualquer outra raça.

Já aqueles que vencem a maldade natural aprendem o valor da amizade, não medindo esforços para manter seus (poucos) amigos.

Tendência. Quase todos os sulfure têm tendência Maligna, embora nem todos a coloquem em ação. Muitos são apenas amargos e reservados, buscando viver longe de qualquer contato com outras pessoas, sem necessariamente prejudicar ninguém. Outros alegam ser "bons", usando seus poderes para ajudar outros — mas exigindo recompensa, o que faz deles simples mercenários.

Aqueles que conseguem entender e praticam o conceito de bem são muito raros, em luta constante com a herança abissal. Quanto a ordem ou caos, podem voltar-se a qualquer um dos dois.

Terras dos Sulfure. Como os aggelus, as Crias do Inferno também não têm terras próprias, nem mesmo nos Reinos dos Deuses. Vivem onde são aceitos (ou onde conseguem permanecer escondidos). Quase nunca formam comunidades próprias — até porque não podem confiar em seus semelhantes, e por bons motivos!

Religião. Poucos sulfure sentem-se obrigados a louvar deuses, exceto aqueles malignos. Promessas de poder são capazes de levá-los a venerar Kallyadranoch, Sszzaas, Keenn, Megalokk e Ragnar. Uns poucos também escolhem Oceano e Tenebra.

Idioma. Sulfure falam o idioma de seus pais, e também conhecem o idioma infernal. A forma como aprendem essa língua planar é misteriosa; muitas vezes ela é revelada em pesadelos, visões ou dolorosas queimaduras no próprio corpo, que surgem e desaparecem com o tempo.

Nomes. Ao nascer, o sulfure é nomeado conforme os ritos de batismo dos pais. Mas é comum que, mas tarde, abandonem esse nome para adotar outro mais adequado, muitas vezes na forma de um título em seu idioma maligno.

Aventuras. Rejeitados pela sociedade, muitos sulfure acabam se tornando aventureiros errantes — mas dificilmente aceitando ou merecendo o rótulo de "heróis". Uma vida de batalhas, masmorras e tesouros pode render-lhes o respeito e riqueza que nunca teriam na vida comum. Por sua astúcia e destreza, também podem ser bem-sucedidos como membros de sociedades secretas, especialmente guildas de assassinos e ladrões.

Sulfure têm boa aptidão para magia arcana, especialmente como magos. O aprendizado de fórmulas antigas vem facilmente para eles — e muitas magias podem levá-los a um envolvimento ainda maior com forças demoníacas. O clássico mago maligno que realiza rituais proibidos em sua torre remota pode muito bem pertencer a esta raça.

Espantosamente, é comum para um sulfure tornar-se monge.

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Inteligência, –2 Carisma. Sulfure herdam agilidade e astúcia dos demônios, mas têm dificuldade em ser agradáveis.

• Tamanho Médio ou Pequeno. Sulfure nascidos em famílias humanas, élficas ou de outras raças de tamanho Médio também têm esse tamanho, sem receber bônus ou redutores especiais. Sulfure nascidos em famílias halflings, goblins e outras raças de tamanho Pequeno conservam esse mesmo tamanho, recebendo os mesmos bônus e redutores (+1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque, +4 em testes de Furtividade, precisam usar armas menores).

• Sulfure de tamanho Médio têm deslocamento 9m; sulfure Pequenos têm descolamento 6m.

• Espírito. Um sulfure não é considerado humanoide, sendo imune a efeitos que afetam apenas estas criaturas. Eles são afetados normalmente por magias e efeitos que afetam espíritos. Magias que enviam extraplanares de volta ao Plano de origem não os afetam (mas magias de *banimento*, que expulsam a vítima do Plano do conjurador, sim).

• Ao contrário de outros seres do tipo espírito, sulfure podem ser devolvidos à vida com magias como *reviver os mortos* ou *ressurreição.*

• Visão no Escuro. Sulfure enxergam no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco. Sulfure ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +2 em testes de Enganação e Furtividade. Sulfure são escorregadios.

• *Escuridão*. Sulfure podem lançar esta magia uma vez por dia.

• Resistência a fogo, frio e eletricidade 5. Sulfure sempre ignoram os primeiros 5 pontos de dano provocado por estas energias.

Trogs

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens--lagarto. Foram criados por Tenebra, mesma divindade responsável pela concepção dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas.

Diz-se que, certa vez, enciumada diante dos povos-trovão de Galrasia, Tenebra teria desejado seus próprios homens-répteis. Ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em seres sauroides. Essa história, se verdadeira, explicaria porque trogloditas e anões têm tanto em comum.

Trogs são um dos mais primitivos povos sauroides, aqueles mais parecidos com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio. Também põem ovos.

Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Quanto à sua longevidade máxima, há controvérsias — alguns pesquisadores atribuem a eles o mesmo tempo de vida dos humanos, enquanto outros acham ser bem menos. O fato é que, por seu modo de vida violento, quase nenhum trog chega a morrer por causas naturais.

Os trogloditas são combatentes atrozes. Sua estratégia preferida é usar o poder camaleônico para armar emboscadas, e então atacar à distância com lanças, dardos e azagaias. Os sobreviventes são enfraquecidos pelo óleo fedorento dos trogs, e então vencidos em luta corpo-a-corpo.

Personalidade. Trogs não têm muita "personalidade" para mostrar. São violentos, rancorosos e mal-humorados. Suas faces de couro demonstram pouco além de uma eterna rigidez zangada. Mesmo entre seus semelhantes nunca parecem mostrar um momento de alegria — e, quando o fazem, são ainda mais assustadores com seus sorrisos cheios de presas.

Membros de outras raças mais habituados à convivência com os trogs logo percebem seu humor rude e ofensivo. As histórias favoritas da raça envolvem sangue, morte e amputações. Um crânio partido sob um golpe de clava é, para eles, extremamente engraçado!

Aparência. Trogs medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam pela crista na cabeça, em forma de barbatana — enquanto as fêmeas têm uma crina de espinhos curtos, ou crista nenhuma.

A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço, material que eles consideram belo e valioso. Trogloditas usam peças de aço como joias, um símbolo de status entre eles.

Relações. Trogs são predadores e carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas quase todas as tribos preferem carne humanoide. Isso já bastaria para tornar conturbadas a relações dos trogloditas com outras raças — mas, mais que isso, trogs odeiam os outros povos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço.

Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton. Parte desse ódio deve-se a seu comportamento selvagem, mas também pelo fedor insuportável que exalam quando ameaçados.

Existem certas semelhanças entre os trogs e os anões, que Tenebra teria conservado neles por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogs também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo). Contudo, apesar desse quase "parentesco cultural", não existe qualquer simpatia entre os povos.

Há um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece trazer grande frustração para eles. Talvez por este motivo, trogs valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar ferramentas e outras peças metálicas.

Tendência. O trog típico é Caótico e Maligno. São assassinos cruéis, gananciosos, famintos por aço e carne humana. Obedecem apenas à lei do mais forte, não conhecem os conceitos de verdade ou lealdade. Apenas membros desgarrados de sua sociedade desviam-se dessa tendência.

Terras dos Trogs. Seria esperado encontrar estas criaturas habitando áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor, a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos no Reinado; dali, armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Como costuma acontecer entre povos primitivos, a liderança da comunidade é exercida pelo indivíduo mais forte e feroz. Trogs costumam duelar pelo comando dos clãs, mas alguns chefes também abandonam seus postos voluntariamente, por cansarem-se da responsabilidade. Outros apenas esquecem que deveriam estar liderando, após alguns dias de bebedeira...

Religião. Trogs temem os deuses mais do que os respeitam ou veneram. Para a raça, Tenebra é uma terrível Rainha das Trevas, pronta a puni-los por qualquer pequeno deslize. Desesperados por agradá-la, os trogs realizam cerimônias tribais, muitas vezes envolvendo oferendas e sacrifícios. Algumas tribos também adoram Megalokk, com visão e atitude similares. Indivíduos isolados podem depositar sua fé em outros deuses, ainda que tal coisa seja rara.

Trogs consideram sua ligação com os anões uma maldição. Pensam neles como os "filhos favoritos", aqueles que a deusa realmente ama. Por isso, o nascimento de um trog anão é visto com grande ressentimento — um sinal agourento de que a deusa está mostrando aos trogs como eles foram um dia, ou como "deveriam ser". Esses anões são logo mortos ou, por temor em desagradar ainda mais à deusa, expulsos de suas cavernas.

Idioma. Trogs falam uma forma grosseira do idioma dracônico, e quase nunca aprendem qualquer outro.

Nomes. Curtos, quase nunca excedendo uma única sílaba (qualquer palavra mais longa seria difícil de lembrar). Soam onomatopaicos, como pancadas ou ossos quebrando. **Exemplos:** Thunk, Busk, Brakk, Prott, Tork (masculinos); Thapp, Vurd, Erdh, Xakk (femininos).

Aventuras. Trogs não abandonam seu bando de carniceiros, caso tenham escolha. Mas eventualmente surgem indivíduos que não se mostram malignos o bastante, ou caóticos o bastante, ou que por quaisquer outros motivos são diferentes. Estes partem ou são banidos. Com sorte, evitam ser mortos por aldeões furiosos ou aventureiros impetuosos. Com mais sorte ainda, acabam eles mesmos tornando-se aventureiros.

Trogloditas se tornam bons bárbaros, rangers, druidas e clérigos. Mas, quando podem escolher, preferem ser guerreiros — nada mais glorioso para um trog que vestir aço pesado, ainda que armaduras afetem seu poder camaleônico.

Traços Raciais

• +4 Constituição, +2 Força, –2 Inteligência. Trogs são fortes e resistentes, mas não muito espertos.

• Tipo monstro. Um trog não é considerado humano ou humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• Visão no Escuro. Trogs enxergam no escuro a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Trogs ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Classe de armadura +2. Trogs têm couro rígido.

• Mordida. Trogs têm uma arma natural de mordida (dano 1d6, perfuração). Um trog pode atacar com a mordida e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.

• +4 em testes de Furtividade (+8 em áreas rochosas). A pele dos trogs pode mudar de cor, camuflando-se com o ambiente. Esta habilidade não funciona se o trog estiver vestindo armadura média ou pesada.

• Mau cheiro. Uma vez por dia, com uma ação de movimento, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todos os humanoides a até 9m devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível + mod. Con) ou ficam enjoados durante 1d6 rodadas. Uma criatura enjoada pode executar apenas uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Falhando ou não, uma vítima não pode ser novamente afetada por 24 horas. O mau cheiro afeta apenas humanoides. Criaturas com habilidade de faro falham automaticamente no teste de resistência. Magias e efeitos que protegem contra veneno também protegem contra o mau cheiro.

• Trogs sofrem redutor de –4 em testes de resistência contra frio e gelo.

Capítulo 2
Talentos

Talentos Raciais

Todos os talentos desta seção são raciais; isto é, só podem ser escolhidos por personagens de determinadas raças ou com determinadas características anatômicas.

Talentos de 1º Nível. Alguns talentos representam diferenças anatômicas radicais (Grandalhão, Quatro Braços...). Estes só podem ser adquiridos no 1º nível, porque o personagem já nasceu assim, ou foi criado dessa forma, antes de ser um aventureiro.

No entanto, Arton é rico em forças sobrenaturais capazes de alterar corpos e mentes. Seja devido a energias mágicas ambientais, pelo desejo dos deuses, ou mesmo pela sua própria determinação, um aventureiro pode de fato passar por uma transformação profunda quando conquista um novo nível — crescendo em tamanho, desenvolvendo chifres maiores, alterando seu poder mágico...

O mestre pode permitir que estes talentos sejam adquiridos em níveis posteriores — mas sempre lembrando que cada um deles significa uma metamorfose incomum. O mestre deveria estabelecer algum tipo de condição especial para adquirir o talento. Por exemplo, passar por um ritual, ingerir uma poção rara ou ser abençoado por um clérigo de uma divindade específica.

Pré-Requisitos Anatômicos. Vários talentos exigem que o personagem possua certos traços anatômicos, como asas, cauda ou vários braços. Esses traços podem ser raciais ou obtidos através de outros talentos (como Asas Celestiais, Quatro Braços, etc.).

Traços obtidos de formas temporárias e/ou não naturais (magias, itens mágicos, habilidade de forma selvagem) não satisfazem os pré-requisitos destes talentos.

Alma de Pedra

Você não pode ser transformado em pedra.

Pré-requisito: anão ou nagah.

Benefícios: você é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência para evitar qualquer forma de petrificação, como ataques de medusas, basiliscos, cocatrizes e a magia *carne para pedra*.

Você também recebe +4 em testes de resistência para evitar qualquer forma de paralisia.

Amo

Você fez um pacto com um amo. Essa ligação torna você mais poderoso, mas também mais vulnerável.

Pré-requisitos: qareen, qualquer talento metamágico.

Benefício: escolha alguém como seu amo, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando você lança uma magia a pedido de seu amo, essa magia recebe o benefício de um talento metamágico que você possua, sem custo extra em PM.

Sempre que seu amo está em perigo, você sofre um redutor de –2 em jogadas de ataque, testes de resistência e perícias. "Perigo" significa qualquer situação em que o amo receba ataque direto (bem-sucedido ou não), esteja ferido (qualquer quantidade de PV abaixo de seu total) ou em qualquer condição que reduz sua classe de armadura: amedrontado, atordoado, inconsciente, indefeso (mas não dormindo) e assim por diante.

Especial: caso seu amo morra, os redutores persistem durante 1d4 meses, ou até que ele seja devolvido à vida.

Arcano Completo

Você andou lendo um livro muito bom sobre magia!

Pré-requisito: elfo ou qareen.

Benefício: seu bônus racial em testes de Identificar Magia aumenta para +8.

Normal: elfos e qareen recebem +4 nesta perícia.

Arma Amada

Separar você de sua arma não é fácil.

Pré-requisitos: anão ou bônus base de ataque +5.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de ataque para evitar manobras de desarmar ou separar.

Arma Natural Aprimorada

Suas garras, presas ou chifres são ainda mais perigosos.

Pré-requisitos: arma natural, bônus base de ataque +4.

Benefícios: escolha um tipo de arma natural. Seu dano aumenta uma categoria de tamanho (veja o quadro em *Tormenta RPG*, Capítulo 7: Equipamento).

Este talento afeta todas as suas armas naturais do mesmo tipo escolhido (por exemplo, duas garras), mas não armas de tipos diferentes (por exemplo, garras e mordida).

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes, cada vez para uma arma diferente.

Armamento de Allihanna

Pré-requisito: raça meio-dríade.

Benefícios: ao usar *moldar madeira* para criar uma arma, essa arma recebe um bônus mágico conforme seu nível de personagem. Além disso, ao lançar *pele de árvore*, você recebe esse mesmo bônus em sua classe de armadura (além do normal de CA +3 pela magia).

Os bônus são: +1 no 1º nível, +2 no 5º nível, +3 no 10º nível, +4 no 15º nível, +5 no 20º nível.

Armas criadas assim perdem seu bônus mágico se manuseadas por outros personagens — mas ainda podem ser usadas como armas normais, embora apodreçam e se desmanchem em poucas horas.

Asas Abissais

Você tem asas de couro e pode voar.

Pré-requisitos: sulfure, Herança Extraplanar.

Benefícios: você pode voar, com o dobro de seu deslocamento normal.

Asas Celestiais

Você tem asas emplumadas e pode voar.

Pré-requisitos: aggelus, Herança Extraplanar.

Benefícios: você pode voar, com o dobro de seu deslocamento normal.

Asas de Aço

Você tem asas anormalmente rígidas, que podem ser empregadas como armas ou escudos.

Pré-requisito: asas.

Benefício: suas asas são como escudos. Você pode usá-las como proteção (elevando sua CA em +1 para cada asa) ou para golpear (dano de 1d4 + modificador de Força cada asa).

Ambas as asas são consideradas mãos inábeis (mas não podem segurar objetos), e sofrem os redutores normais para ataques extras. Você não pode se proteger e atacar com a mesma asa ao mesmo tempo (mas pode se proteger com uma e atacar com a outra). Naturalmente, você também não pode atacar ou se proteger com as asas enquanto está voando.

Especial: personagens com este talento são considerados proficientes com escudos (apenas suas asas). Se você também tem o talento Ataque com Escudo Aprimorado, pode atacar com as asas sem perder seu bônus na CA.

Ataques Múltiplos

Você é capaz de atacar melhor com suas armas naturais.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: ataques adicionais com armas naturais sofrem redutor de –2.

Normal: sem este talento, ataques adicionais com armas naturais sofrem redutor de –4.

Ajuda Aprimorada

Você é hábil em prestar auxílio.

Pré-requisito: qareen.

Benefício: você sempre pode escolher 20 em testes de perícias para prestar ajuda, sem que a tarefa demore mais tempo que o normal.

Normal: prestar ajuda exige um teste de perícia contra CD 10. Mais detalhes em *Tormenta RPG*, Capítulo 4: Perícias.

Ajuda Avançada

Você é ainda mais hábil em prestar auxílio.

Pré-requisitos: qareen, bônus base de ataque +2, Ajuda Aprimorada.

Benefício: em situações de combate, com uma ação de movimento, você pode ajudar um aliado adjacente contra seu oponente. O aliado recebe +2 em suas jogadas de ataque ou CA (à sua escolha) até a próxima rodada.

Ajuda Extrema

Ajudar não dói!

Pré-requisitos: qareen, bônus base de ataque +8, Ajuda Aprimorada e Avançada.

Benefício: você pode prestar ajuda em combate com uma ação livre (mas apenas uma vez por rodada).

Braços Desiguais

Você tem um braço (muito) maior e mais forte que o outro.

Pré-requisito: bugbear, lefou, meio-orc, orc ou trog.

Benefício: tarefas realizadas apenas com sua mão hábil recebem Força +4 (modificador +2). Isso normalmente inclui ataques corpo-a-corpo feitos apenas com essa mão.

Sua mão inábil recebe um redutor na mesma proporção: Força –4 (modificador –2). Para tarefas que exigem ambas as mãos (como o uso de armas de duas mãos), os bônus e redutores se cancelam e usam sua Força normal.

O mestre tem a palavra final sobre o uso desse bônus em outras situações; a maioria dos testes de Atletismo, por exemplo, não mudaria ou ficaria pior (natação deve se tornar especialmente difícil...).

Especial: se você tem mais de dois braços, todas as suas mãos inábeis sofrem o mesmo redutor.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Braquiação

Você é como aquele cara criado por macacos.

Pré-requisitos: elfo ou meio-dríade, treinado em Acrobacia.

Benefícios: em matas fechadas, você pode se mover livremente através das copas das árvores, balançando em galhos e cipós, com seu deslocamento normal. Você faz testes de Acrobacia apenas em situações extremas (por exemplo, se recebeu dano). Você deve estar com as mãos livres para se deslocar, mas pode usá-las normalmente se ficar parado.

Camuflagem

Como um polvo, você pode mudar sua cor e textura a ponto de ficar quase invisível.

Pré-requisito: elfo-do-mar ou trog.

Benefício: ativar ou desativar esta habilidade requer uma ação de movimento. Você é considerado sob efeito da magia *invisibilidade*, mas este efeito não afeta suas roupas e equipamento: você recebe +10 em testes de Furtividade se estiver nu, +5 com armadura ou roupas leves, +2 com armadura ou roupas médias, e nenhum bônus para armadura ou roupas pesadas.

Cauda Ágil

Você pode usar a cauda para realizar manobras acrobáticas.

Pré-requisito: nagah.

Benefício: você recebe +2 em testes de Acrobacia e Atletismo usando a cauda.

Cauda Hipnótica

Você pode mover sua cauda de forma harmoniosa e agradável para influenciar os outros.

Pré-requisito: nagah.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação, Diplomacia e Enganação (apenas para blefar) usando a cauda.

Cauda Manipuladora

Você pode usar a cauda para segurar e manipular objetos.

Pré-requisitos: nagah, Cauda Ágil.

Benefício: sua cauda é considerada uma mão inábil.

Chuva de Lâminas

Você ataca com uma revoada de folhas com bordas afiadas.

Pré-requisitos: meio-dríade, personagem de 15º nível.

Benefício: uma vez por dia você pode expelir lâminas em uma área igual a um cone com 18m. O dano é igual a 10d6, com direito a um teste de Reflexos para meio dano (CD 10 + nível do meio-dríade + bônus de Sabedoria do meio-dríade).

Comandar Aprimorado

Humanos sabem ser líderes eficientes.

Pré-requisitos: humano, Comandar.

Benefícios: você pode gritar ordens para seus aliados como uma ação de movimento. Além disso, o bônus recebido por seus aliados aumenta para +2.

Normal: gritar ordens para seus aliados é uma ação padrão. Aqueles que podem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas e testes.

Combater com Duas Armas

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, você pode fazer dois ataques com a mesma ação padrão, um com cada uma. No entanto, você sofre redutor de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Especial: personagens com três ou mais braços podem atacar com todos eles, usando o mesmo redutor –4 para todos os ataques. O mesmo vale para Combater com Duas Armas Aprimorado e Maior.

Nota: este talento já existe no livro básico Tormenta RPG, mas reaparece aqui com detalhes adicionais para mais braços.

Companheiro Aprimorado

Sua raça é próxima da natureza, sendo recompensada de acordo.

Pré-requisitos: elfo, gnomo, halfling ou meio-dríade, companheiro animal ou montaria sagrada.

Benefício: você é considerado 2 níveis acima para determinar as características de seu companheiro animal.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Companheiro Vegetal

Seu companheiro animal é, na verdade, uma criatura planta.

Pré-requisitos: raça elfo ou meio-dríade, companheiro animal ou montaria sagrada.

Benefício: seu animal adquire as habilidades a seguir.

• Tipo monstro.

• Classe de armadura +4.

• Imunidade a magias e efeitos que afetam apenas animais (mas pode ser afetado por magias e efeitos que afetam plantas).

• Imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento.

• Furtividade +10 onde houver vegetação.

Conhecimento Mágico Amplo

Ninguém diz a você que *não pode* aprender aquela magia!

Pré-requisitos: humano, classe conjuradora.

Benefícios: você aprende mais duas magias de qualquer nível que possa lançar, sejam arcanas ou divinas. Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, pode aprender duas magias novas (sejam arcanas ou divinas) de 1º ou 2º nível.

Nota: este talento é idêntico a Conhecimento Mágico, exceto que você pode aprender magias não disponíveis para sua classe.

Conforto do Aço

Seu povo veste metal como se fosse algodão.

Pré-requisito: anão.

Benefícios: quando usa armadura de qualquer tipo, você não está limitado a um bônus máximo de Destreza, nem sofre qualquer penalidade de armadura.

Constrição Atroz

Você conjura monstruosas gavinhas equipadas com espinhos, garras e mandíbulas para aprisionar e atacar seus inimigos.

Pré-requisitos: meio-dríade, personagem de 5º nível.

Benefício: você pode lançar *constrição* mesmo em áreas onde não existe vegetação; as plantas simplesmente brotam do chão, ou de seu próprio corpo.

A magia também se torna mais agressiva — não apenas enredando, mas atacando. Além de seus efeitos normais, a constrição causa 1d6 pontos de dano por rodada a qualquer criatura enredada.

Corredor Veloz

Poucas criaturas terrestres são tão rápidas quanto você.

Pré-requisito: velocis.

Benefício: seu deslocamento básico aumenta para 18m.

Normal: o deslocamento básico de um dragão-antílope é 12m.

Desejo Aprimorado

Você pode conjurar certa magia, atendendo a pedidos.

Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível.

Benefício: escolha uma magia arcana que seja capaz de lançar. Você pode lançar essa magia sem gastar PM, até três vezes por dia — mas apenas a pedido de outra pessoa.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Desejo Avançado

Você pode atender a desejos restritos.

Pré-requisitos: qareen, Desejo Aprimorado, personagem de 14º nível.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar *desejo restrito* sem custo em XP ou componentes materiais — mas apenas a pedido de outra pessoa. Cada pessoa tem direito a até três *desejos restritos.*

Desejo Extremo

Você pode atender a desejos verdadeiros.

Pré-requisitos: qareen, Desejo Aprimorado e Avançado, personagem de 18º nível.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar a magia *desejo* sem custo em XP ou componentes materiais — mas apenas a pedido de outra pessoa. Cada pessoa tem direito a até três *desejos.*

Devoção Simulada

Quando uma nagah finge devoção a outra divindade, pode enganar até um devoto verdadeiro!

Pré-requisitos: nagah, Car 13, treinado em Conhecimento (religião).

Benefício: portando o símbolo sagrado de uma divindade qualquer, você pode lançar uma magia ou manifestar um poder concedido dessa mesma divindade — mas trata-se de uma ilusão, sem efeito real. Testemunhas que tenham razões para duvidar têm direito a um teste de Intuição (CD 20 + modificador de Carisma da nagah) para desacreditar.

Quando o poder simulado é agressivo, a vítima também tem direito ao mesmo teste de Intuição (além de quaisquer testes normalmente permitidos contra o efeito). A critério do mestre, alguns poderes não podem ser simulados, ou têm dificuldade reduzida para desacreditar.

Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma.

Duas Cabeças

Pensam melhor que uma.

Pré-requisito: gnoll, lefou, orc ou trog.

Benefício: suas cabeças não são necessariamente iguais; uma delas pode ser menor ou atrofiada. Em termos de jogo, você ainda tem as mesmas habilidades mentais, perícias e tendência — mas, se quiser, pode dar personalidades diferentes às suas cabeças e interpretar diálogos entre elas!

Você pode rolar qualquer teste de Vontade duas vezes, ficando com o melhor resultado. Além disso, se você tem uma arma natural (mordida), você ganha uma arma extra desse tipo (mas apenas com uma segunda cabeça de mesmo tamanho da sua).

Você *não* recebe usos adicionais de ataques especiais feitos com a cabeça (como sopro de dragão).

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Dupla Conjuração

"Tome isto!" "E também isto!"

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, capacidade de lançar magias, Des 17, Duas Cabeças.

Benefício: você pode lançar duas magias diferentes com a mesma ação padrão, pagando pelo custo total em PM ou esquecendo ambas. Para isso você deve ter ambas as mãos livres (lançar uma magia exige pelo menos uma mão livre).

Dupla Destreza

"Temos que conseguir logo outra cimitarra."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, bônus base de ataque +8, Des 15, Duas Cabeças.

Benefício: graças à coordenação extra oferecida por seu segundo cérebro, você tem duas mãos hábeis, em vez de uma. Isso quer dizer que você pode usar armas de uma mão em ambas as mãos. Você ainda sofre os redutores normais por fazer ataques adicionais na mesma rodada.

Normal: você pode usar uma arma de uma mão em sua mão hábil, e uma arma leve (ou escudo, ou nada) em sua mão inábil.

Dupla Inteligência

"Acho que você está enganado sobre isso, caro colega..."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, Int 15, Duas Cabeças.

Benefício: você pode rolar duas vezes qualquer teste de Inteligência ou perícia baseada em Inteligência, e ficar com o melhor resultado.

Dupla Prontidão

"Vigie aquele lado. Eu vigio este."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, Duas Cabeças, Prontidão.

Benefício: com campo de visão superior e órgãos de sentidos duplicados, você nunca fica desprevenido e não pode ser flanqueado.

Dupla Tendência

"Você é mau!"

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, Duas Cabeças.

Benefício: cada cabeça tem sua própria visão de mundo. Em termos de jogo, você pode escolher duas tendências, em vez de uma.

Você satisfaz requisitos como se tivesse ambas as tendências, mas também pode ser barrado pelo mesmo motivo. Por exemplo, se uma de suas cabeças é LB e a outra CB, você pode ser paladino (que *deve* ser Leal e Bondoso), mas não pode ser um bárbaro ou bardo (que *não deve* ser Leal).

Escalada Veloz

Você é um demônio nas árvores.

Perícias e Raças

As seguintes perícias podem ter utilizações diferentes para membros de certas raças.

Acrobacia

Em testes de cambalhota para atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, membros de raças menores usam o mesmo bônus que recebem em testes de Furtividade: +4 para raças Pequenas, +8 para raças Miúdas.

Atletismo

Ok, escalar exige músculos, mas aquele rato sobe pela parede muito melhor que você! Raças que tenham bônus racial de Destreza, e/ou redutor racial de Força, podem usar Destreza em vez de Força como habilidade-chave em testes de Atletismo para escalar e saltar.

Atuação

Nagahs são especialmente suscetíveis a música. Um teste bem-sucedido de Atuação (CD 20) permite a um personagem (bardo ou não) encantar uma nagah, que fica paralisada (na verdade, dançando) enquanto durar a música.

A nagah tem direito a um teste de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Atuação do músico) para evitar o efeito. Caso receba dano, tem direito a um novo teste (reduzindo a CD em um número igual ao dano sofrido).

Cavalgar

Membros de raças incapazes de cavalgar, como centauros e nagahs, não podem ser treinados nesta perícia. Quando necessário, usam Atletismo em seu lugar.

Conhecimento

Nem sempre os assuntos de uma raça são abertos a todos. Entre povos humanos, os deuses do Panteão podem ter nomes diferentes de como são conhecidos entre os qareen, ou bugbears, ou trogs.

Para conhecimentos ligados a outras raças, considere aumentar a dificuldade dos testes em CD+2 para raças diferentes da sua, mas familiares (anões, elfos, halflings...); ou CD+5 para raças mais estranhas e incomuns (centauros, nagahs, finntroll...). **Exceção:** conhecimento de bardo ignora estes aumentos de dificuldade, pois bardos são habituados a ouvir e contar histórias de muitos povos.

Cura

As regras desta perícia presumem que o paciente é sempre humano ou humanoide, com anatomia e fisiologia familiares. Curar um lefou, cujo corpo meio-aberrante pode ter órgãos em lugares diferentes, é mais complicado.

Para tratar criaturas de tipos diferentes do seu, aumente a dificuldade do teste em CD+5.

Diplomacia

Muitas raças são naturalmente desconfiadas de outras, por razões justificadas ou não. Considere aumentar a dificuldade dos testes em CD+2 para raças diferentes da sua, mas familiares (anões, elfos, halflings...); ou CD+5 para raças mais estranhas e incomuns (centauros, nagahs, finntroll...).

Enganação

A descrição da perícia considera um redutor de apenas –2 para se disfarçar como alguém de raça diferente. Claro, isso leva em conta as raças mais parecidas entre si (digamos, humanos e elfos). Em outros casos, a dificuldade é bem maior:

• *Tamanho diferente* (CD+20). A raça é uma categoria de tamanho maior ou menor. Para diferenças ainda maiores... Bem, pense em um minotauro tentando se disfarçar como sprite!

• *Traços não humanos* (CD+5). A raça tem corpo e rosto humanos, mas também detalhes anatômicos muito mais marcantes que "orelhas de elfo". Exemplos são os finntroll, medusas, minauros, muitos moreau, sulfure...

• *Cabeça não humana* (CD+10). A raça tem corpo humano, mas cabeça de estrutura muito diferente. Exemplos são alguns moreau, gnolls, minotauros, trogs...

• *Membros não humanos* (CD+15). A raça é bípede, mas também tem membros adicionais que não existem em humanos, como braços extras, asas ou cauda volumosa.

• *Corpo não humano* (CD+25). A raça não é bípede — provavelmente centauro ou nagah. Neste caso o disfarce é quase impossível, ou vai exigir *muita* roupa e deve enganar apenas os mais ingênuos e inocentes (e ainda com um teste de Enganação para blefar).

Estes aumentos de dificuldade não são cumulativos. Caso duas ou mais condições apareçam (digamos, um centauro tentando se disfarçar como anão), apenas adote o mais severo (neste caso, CD+25).

Intimidação

Não faz muito sentido um halfling (Car +2) ser capaz de intimidar melhor que um minotauro (Car –2). Raças que tenham bônus racial de Força, e/ou redutor racial de Carisma, podem usar Força em vez de Carisma como habilidade-chave em testes de Intimidação.

Intuição

É mais difícil ler as intenções de outras raças. Em testes de Intuição para sentir motivação, considere aumentar a dificuldade dos testes em CD+2 para raças diferentes da sua, mas familiares (anões, elfos, halflings...); ou CD+5 para raças mais estranhas e incomuns (centauros, nagahs, finntroll...).

Pré-requisito: deslocamento de escalar.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque por atacar de terreno superior.

Encanto das Fadas

Você é encantador(a).

Pré-requisitos: meio-dríade, qareen ou sprite, Car 15.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar pessoa* três vezes por dia.

Enfeitiçar Trolls

Os trolls seguem suas ordens.

Pré-requisitos: finntroll, Car 13.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar monstro* (apenas trolls) sem gastar PM, uma quantidade de vezes ao dia igual a seu modificador de Carisma.

Normal: um finntroll não pode comandar trolls, embora estes precisem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade para atacá-lo.

Entre as Pernas

Mas aonde foi aquele...?

Pré-requisitos: tamanho Pequeno ou menor, treinado em Acrobacia.

Benefício: você pode ocupar o mesmo espaço de uma criatura Grande ou maior. Enquanto estiver ali, você recebe CA+4 contra quaisquer ataques (inclusive da própria criatura). Além disso, qualquer ataque contra você tem 50% de chance de atingir a criatura.

Equilíbrio Aprimorado

Em senso de equilíbrio, você supera até alguns gatos.

Pré-requisitos: treinado em Acrobacia, Des 15.

Benefício: você recebe +8 em testes de Acrobacia para se equilibrar. Além disso, o dano de qualquer queda é reduzido em 1d6 (quedas que causariam dano de 1d6 ou menos são ignoradas).

Especialização em Arma Racial

Você é habilidoso com as armas tradicionais de sua raça.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +2, pelo menos uma arma racial (veja adiante).

Benefício: você recebe um bônus de +2 nos danos quando utiliza uma arma tradicional de sua raça. "Armas tradicionais" são aquelas em que o personagem é competente devido a traços raciais (machados e martelos para anões, por exemplo).

Armas que tragam o nome da raça em seu nome (como a espada táurica) também são consideradas raciais. O mestre pode autorizar outros tipos de armas como "raciais" seguindo o bom senso.

Especial: este talento é cumulativo com Especialização em Arma dos guerreiros.

Extrativismo

Você sabe como encontrar ervas curativas nos ermos.

Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.

Benefício: você pode gastar um dia procurando por plantas especiais em qualquer terreno selvagem. Faça um teste de Sobrevivência (CD 15). Se for bem-sucedido, você encontra ervas que podem ser usadas para curar 1d8 pontos de dano. Para cada 5 pontos que o resultado de seu teste exceder a CD, você encontra uma dose extra. Aplicar a planta é uma ação completa. Depois que colhidas, as ervas permanecem frescas por apenas uma semana.

Familiar Elemental

Você tem um familiar ligado a seu elemento.

Pré-requisitos: qareen da água, ar, fogo ou terra, Familiar.

Benefício: você possui como familiar um elemental Pequeno, feito do mesmo elemento ao qual você pertence. O elemental tem Pontos de Vida normais para este tipo de criatura, ou metade dos PV de seu mestre, o que for maior. O elemental não pode falar com animais, mas possui todas as demais capacidades de um familiar.

O familiar elemental também oferece 3 PV extras a seu mestre.

Familiar da Luz

Você tem um familiar celestial.

Pré-requisitos: aggelus ou qareen da luz, Familiar.

Benefício: seu familiar adquire as habilidades a seguir.

- Visão no Escuro 18m.
- Resistência a ácido, frio e eletricidade 5.
- Resistência a magia +4.
- Destruir o Mal (como os paladinos) uma vez por dia.

Familiar das Trevas

Você tem um familiar abissal.

Pré-requisitos: sulfure ou qareen das trevas, Familiar.

Benefício: seu familiar adquire as habilidades a seguir.

- Visão no Escuro 18m.
- Resistência a ácido, fogo e frio 5.
- Resistência a magia +4.
- Destruir o Bem (como os paladinos, mas contra criaturas Bondosas) uma vez por dia.

Faro Aprimorado

Você tem olfato ainda mais aguçado.

Pré-requisito: faro.

Benefício: você percebe criaturas a até 15m, e recebe +6 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.

Normal: raças com faro percebem criaturas a até 9m e recebem +4 em Sobrevivência para rastrear usando o faro.

Faro Discriminatório

Você identifica muita coisa através do cheiro.

Pré-requisitos: faro, Sab 15.

Benefício: quando percebe a presença de criaturas, você pode dizer seu tipo (animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto-vivo), mas apenas tipos de criaturas que já tenha farejado antes.

Você percebe criaturas daquele tipo ao alcance de seu faro, mas não pode dizer quantas ou quais. Você pode tentar identificar o tipo de uma criatura específica (por exemplo, um monstro disfarçado de humano) com um exame cuidadoso. Isso exige uma ação completa e um teste de Percepção (CD 15). A criatura deve estar adjacente.

Você também recebe +4 em testes de Intuição e +2 em testes de Ofício para fazer avaliações.

Faro para Magia

Você sente cheiro de magia.

Pré-requisitos: faro, Sab 15, Faro Discriminatório.

Benefício: você pode farejar auras mágicas, da mesma forma que *detectar magia.*

Faro para Medo

Você se intoxica com o medo de suas vítimas.

Pré-requisitos: bugbear, tendência Maligna.

Benefício: quando uma criatura ao alcance de seu faro está abalada ou apavorada, você recebe +2 em todas as suas jogadas de ataque e dano (contra qualquer oponente).

Faz-Tudo

Por sua versatilidade, você atingiu o limite de sua perícia.

Pré-requisitos: humano, Int 13.

Benefícios: você é treinado em todas as perícias de sua classe. Para perícias com várias especializações (Conhecimento e Ofício), você tem um número de especializações igual a seu bônus de Inteligência.

Filho da Luz

Você tem maior afinidade com o bem.

Pré-requisitos: aggelus, Herança Extraplanar, tendência Bondosa.

Benefícios: você se torna imune a dano por ácido, frio ou eletricidade, à sua escolha.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes, uma vez para cada energia.

Filho das Trevas

Você tem maior afinidade com o mal.

Pré-requisitos: sulfure, Herança Extraplanar, tendência Maligna.

Benefícios: você se torna imune a dano por fogo, frio ou eletricidade, à sua escolha.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes, uma vez para cada energia.

Foco em Habilidade

É mais difícil resistir a seus poderes.

Pré-requisitos: ataque especial (veja adiante).

Benefício: escolha uma habilidade ou talento racial que exige do alvo um teste de resistência (como o olhar atordoante das medusas, ou o mau cheiro dos trogs). A dificuldade desse teste aumenta em CD+2.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Foco em Pólvora

Alguns amam pólvora mais do que deveriam. Mais do que qualquer um deveria!

Pré-requisitos: anão, goblin ou hobgoblin.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e +2 em rolagens de dano com armas de pólvora. Normalmente isso inclui armas de fogo, granadas e canhões.

Forma Humana

De algum modo, você pode adotar uma forma humana de duas pernas.

Pré-requisitos: centauro ou nagah, Con 13.

Benefício: você pode, com uma ação de movimento, mudar para uma forma bípede de tamanho Médio, com o mesmo rosto e aparência geral de sua forma verdadeira, mas aparentemente humana (ou élfica). Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu modificador de Constituição.

Roupas e itens comportam-se da mesma forma que na magia *alterar-se*. Na forma humana você não está sujeito a modificadores de tamanho (você é uma criatura Média, mesmo que sua raça original não seja) e tem deslocamento 9m. Nesta forma você também não pode utilizar quaisquer traços raciais ou habilidades ligadas a uma anatomia não humanoide (como os ataques com cascos de um centauro, ou talentos com a cauda de uma nagah).

Forma Selvagem do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos: elfo-do-mar, Con 13, personagem de 5º nível.

Benefício: você pode transformar-se em um animal marinho, como um druida de nível igual ao seu nível de personagem atual. Esse animal é escolhido quando você adquire o talento, e não pode ser trocado ou mudado — mesmo que seu nível aumente.

Você não precisa escolher nadar para sua forma selvagem (sua raça já tem essa habilidade) mas, a partir do 11º nível, pode escolher nadar 18m para aumentar seu deslocamento. Você pode escolher uma criatura marinha capaz de se deslocar em terra (foca, lontra, tartaruga...), escalar (caranguejo) ou até voar (gaivota, pelicano...).

Você pode se transformar um número de vezes por dia igual a seu modificador de Constituição.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez você pode escolher uma forma selvagem diferente.

Fúria Aterradora

Sua fúria não é apenas destruidora, é também assustadora.

Pré-requisitos: habilidade fúria, bônus base de ataque +3.

Beneficio: quando você entra em fúria, todos os oponentes a até 3m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + seu nível de personagem). Um oponente que falha no teste fica abalado (–2 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) durante 1d4 rodadas.

Um teste bem-sucedido torna o oponente imune a sua Fúria Aterradora durante 24 horas. Este é um efeito de medo.

Fúria Natural

Quando você é dominado pelos instintos selvagens, prefere usar suas armas naturais a coisas criadas pela civilização.

Pré-requisitos: habilidade fúria, arma natural.

Benefício: quando você está em fúria, recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais.

Golpe no Joelho

Mas aonde foi aquele... AAAGH!

Pré-requisitos: tamanho Pequeno ou menor, treinado em Acrobacia, Entre as Pernas.

Benefício: quando você ocupa o mesmo espaço de uma criatura Grande ou maior, a margem de ameaça de seus ataques contra ela aumenta em +2 (este bônus não é dobrado por qualquer razão).

Grandão

Você é anormalmente grande para sua raça.

Pré-requisitos: For 19, Con 19.

Benefícios: você é considerado uma categoria de tamanho maior para efeito de manobras de combate e armas que pode usar (por exemplo, uma criatura Média com este talento pode usar uma arma Grande sem penalidades, ou uma arma Enorme com uma penalidade de –4). Entretanto, você sofre as mesmas penalidades das criaturas Grandes: –1 nas jogadas de ataque e classe de armadura, –4 em testes de Furtividade.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Nota: este talento aparece no *Guia da Trilogia,* mas reaparece aqui com pré-requisitos atualizados.

Herança Extraplanar

O sangue extraplanar é mais forte em você.

Pré-requisito: aggelus ou sulfure.

Benefícios: você pode usar seu ataque especial racial (*luz do dia* para aggelus, *escuridão* para sulfure) duas vezes adicionais

por dia. Além disso, uma de suas resistências a energia (fogo, frio, eletricidade ou ácido, à sua escolha) aumenta para 10.

Investida Aprimorada

Você tem boas razões para acreditar que a melhor maneira de iniciar um combate é atropelando o inimigo.

Benefício: quando você faz uma investida, recebe +4 na jogada de ataque.

Normal: um personagem que faça uma investida recebe +2 na jogada de ataque.

Intuição Natural

Você pode acessar o conhecimento de seus ancestrais, contido em seu sangue.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você soma seu nível a um único teste de Conhecimento (natureza), Cura ou Sobrevivência. Você deve anunciar o uso deste talento antes de o mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu bônus de Sabedoria.

Magia Primitiva

Quando lança uma magia você emite rugidos e uivos bestiais, executa danças animalísticas ou esmaga ervas e ossos. É mais demorado que uma conjuração normal, mas graças a isso você consegue canalizar a energia da terra para fortalecer seus feitiços.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias, qualquer talento metamágico.

Benefício: você pode gastar uma ação completa para lançar uma magia cujo tempo de execução normal seja uma ação padrão ou menos. Se fizer isso, você aplica à magia o efeito de um talento metamágico que possua, sem aumentar seu custo em PM.

Mandíbula de Aço

A hiena tem uma das mordidas mais fortes do reino animal. Você não fica atrás.

Pré-requisitos: gnoll ou Herança da Hiena (veja em "Talentos Moreau", mais adiante), bônus base de ataque +2.

Benefício: quando ataca com a mordida, você recebe +2 em rolagens de dano e +2 em testes de agarrar e separar.

Marca de Wynna Aprimorada

A bênção da Deusa da Magia é poderosa em você.

Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível.

Benefício: escolha uma magia arcana que seja capaz de lançar. Você pode lançar essa magia sem gastar PM, uma vez por dia.

Marca de Wynna Avançada

A bênção da Deusa da Magia é ainda mais poderosa em você.

Novas Magias

Criar Zumbi Vegetal

Nível: divina 4 (terra); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Efeito:** 1 tosco; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você usa um cadáver como matéria-prima para criar um zumbi vegetal, ou "tosco" — um soldado sem mente feito de fibra vegetal. O número máximo de toscos que você pode ter sob seu comando é igual ao seu nível de druida.

Os zumbis podem segui-lo ou proteger um local à sua escolha. Eles duram até serem destruídos.

Componente material: ervas raras no valor de 50 TO.

Tosco: construto 3, Neutro; ND 1; tamanho Médio, desl. 9m; PV 35; CA 18 (+1 nível, +2 Des, +5 natural); corpo-a-corpo: arma de madeira +5 (1d8+3) ou arma de madeira +3 (1d8+3) e mordida +2 (1d6+3); Fort +1, Ref +3, Von +1; For 14, Des 14, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa +3, Percepção +1.

Arma de Madeira: zumbis vegetais usam estranhas armas de madeira, no formato de espadas, lanças ou machados. Contam como armas obras-prima, mas, se saírem de suas mãos, apodrecem em poucos instantes.

Tesouro: nenhum.

Criar Fera Vegetal

Nível: divina 6 (terra); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 fera vegetal; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um fera com aparência de dragão, feita de matéria vegetal retorcida. Em geral, a fera não dura o bastante para formar uma ecologia — ela é criada como um instrumento temporário para realizar uma tarefa, e então descartada. A fera é totalmente obediente a você, sendo capaz de lutar até a destruição sob seu comando. Você só pode ter uma fera sob seu comando por vez.

Componente material: ervas raras no valor de 200 TO.

Fera Vegetal: construto 10, Neutro; ND 7; tamanho Enorme, desl. 12m, voo 24m; PV 90; CA 24 (+5 nível, –2 tamanho, +2 Des, +9 natural); corpo-a-corpo: mordida +14 (2d6+14); hab. sopro, visão no escuro, vulnerabilidade a fogo; Fort +5, Ref +7, Von +5; For 29, Des 14, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa +7, Percepção +5.

Sopro: como uma ação padrão, a fera vegetal pode cuspir um cone de fogo com alcance de 9m. Criaturas na área sofrem 8d6+5 pontos de dano (Reflexos CD 15 reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Pré-requisitos: raça qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível, Marca de Wynna Aprimorada, qualquer talento metamágico.

Benefício: escolha uma magia arcana já selecionada para o talento Marca de Wynna Aprimorada. Você lança essa magia (e apenas essa) aplicando qualquer talento metamágico que possua, sem pagar PM.

Marca de Wynna Extrema

Wynna ocasionalmente convida você para tomar chá.

Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível, Marca de Wynna Aprimorada e Avançada, dois ou mais talentos metamágicos.

Benefício: escolha uma magia arcana já selecionada para os talentos Marca de Wynna Aprimorada e Avançada. Uma vez por dia, você pode lançar essa magia aplicando os efeitos de todos os talentos metamágicos que possua, sem pagar PM.

Marrada Poderosa

Sua cabeçada é digna de respeito.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: quando você faz um ataque de investida com os chifres, aplica o dobro de seu modificador de Força ao dano.

Marrada Ligeira

Você pode arremeter contra seus alvos e, ao mesmo tempo, realizar outras ações.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando você faz um ataque de investida com os chifres, pode também fazer um segundo ataque com outra arma, à sua escolha. Ambos recebem o bônus normal de +2 por investida.

Máscara da Serpente

Sua raça tem meios de dissimular sua verdadeira natureza.

Pré-requisitos: nagah, Int 13.

Benefício: você é considerado sempre sob efeito da magia *dissimular tendência.*

Mau Cheiro Adicional

Você pode exalar seu mau cheiro mais vezes.

Pré-requisitos: trog, bônus base de ataque +2.

Benefícios: você pode usar seu mau cheiro duas vezes adicionais por dia.

Normal: um trog pode usar o mau cheiro uma vez por dia.

Mimetismo

Como o polvo, você pode mudar sua cor e textura a ponto de adotar outra aparência.

Pré-requisitos: elfo-do-mar, Camuflagem.

Benefício: além de mudar de cor, você também pode alterar traços faciais e outros detalhes anatômicos menores (por exemplo, adquirir orelhas humanas arredondadas). Você recebe +8 em testes de Enganação para se disfarçar como alguém de outra raça ou sexo.

Mudança de Tamanho

Você pode crescer até o tamanho de um halfling. Sim, você leu direito.

Pré-requisito: sprite.

Benefício: você pode, com uma ação de movimento, mudar livremente entre tamanho Miúdo (natural para sprites) e Pequeno. Quando estão em tamanho Pequeno, os ajustes de habilidades de um sprite mudam para Força –2 e Destreza +2 (Con e Car ainda têm os mesmos ajustes; –2 e +2 respectivamente). Seus bônus mudam para CA+1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade.

Suas asas desaparecem quando você muda para tamanho Pequeno, e você não pode voar enquanto não retornar ao tamanho Miúdo. Roupas e itens comportam-se da mesma forma que na magia *alterar-se.*

Mutação Assombrosa

Por seu sangue impuro, orcs podem apresentar os poderes mais inesperados.

Pré-requisito: orc.

Benefício: escolha um traço racial de qualquer outra raça, como um ataque natural, bônus em perícias, tamanho diferente de Médio, faro, ou mesmo o mau cheiro dos trogs. Você tem esse traço racial.

Você não pode escolher modificadores de habilidade ou talentos adicionais.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes, uma vez para cada novo traço racial.

Olhar Atordoante Adicional

Você pode atordoar mais vezes.

Pré-requisitos: medusa, bônus base de ataque +2.

Benefícios: você pode usar seu olhar atordoante duas vezes adicionais por dia.

Normal: uma medusa pode usar o olhar atordoante uma vez por dia.

Olhar Paralisante

Você pode paralisar pessoas com o olhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 3º nível.

Benefícios: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode lançar *imobilizar pessoa* contra um humanoide a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Carisma da medusa) para evitar o efeito.

Olhar Paralisante Aprimorado

Você pode paralisar criaturas com o olhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 7º nível, Olhar Paralisante.

Benefícios: seu Olhar Paralisante passa a lançar *imobilizar monstro.*

Olhar Petrificante

Você pode petrificar com o olhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 13º nível, Olhar Paralisante, Olhar Paralisante Aprimorado.

Benefícios: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode lançar *carne para pedra* contra uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Carisma da medusa) para evitar o efeito.

Pequeno Alpinista

Você é perito em escalar paredes.

Pré-requisitos: goblin ou halfling; treinado em Atletismo; Foco em Perícia (Atletismo).

Benefício: você é sempre considerado sob efeito da magia *patas de aranha.*

Pontaria de Tenebra

Seus disparos são guiados por sua determinação, olhar aguçado e percepção do mundo.

Pré-requisito: anão.

Benefício: para ataques à distância, você usa seu modificador de Sabedoria.

Normal: ataques à distância usam o modificador de Destreza.

Postura Inabalável

Daqui não saio, daqui ninguém me tira!

Pré-requisito: anão.

Benefício: sempre que está em contato com o chão e imóvel (sem deslocar-se nesta rodada), você recebe +6 em testes para resistir a manobras especiais (agarrar, atropelar, derrubar, desarmar, empurrar, separar).

Portador da Segurança

É mais seguro ficar em seus braços.

Pré-requisito: minotauro ou For 19.

Benefício: com uma ação de movimento, você pode carregar consigo (no colo, sobre os ombros...) uma criatura de tamanho Pequeno ou menor. O protegido deve estar adjacente, e o portador precisa de uma mão livre. Exceto pelo uso de uma mão, o portador não sofre nenhuma penalidade por carregar o protegido.

Enquanto está sendo carregado, o protegido é considerado sob cobertura (CA+4). Além disso, qualquer ataque bem-sucedido contra o protegido tem 50% de chance de, em vez disso, atingir o portador (o ataque é feito contra a sua CA).

Protetor Eterno

Você não pode cair. Alguém depende de você.

Pré-requisitos: minotauro, tendência Bondosa.

Benefício: enquanto tiver pelo menos um aliado adjacente, você continua consciente quando fica com pontos de vida negativos, mas só pode realizar uma ação padrão ou movimento (não ambas) por rodada. Você ainda morre caso seus PV negativos cheguem à metade de seu total.

Normal: um personagem com PV negativos cai inconsciente.

Quatro Braços

Você tem um par de braços extra.

Pré-requisito: lefou, nagah, orc ou trog.

Benefício: você tem dois braços extras. Ambos são considerados mãos inábeis, e sofrem os redutores normais para ataques extras.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Queda Suave

Suas asas suavizam sua queda.

Pré-requisito: asas.

Benefício: você é considerado sempre sob efeito da magia *queda suave*, mesmo que esteja inconsciente ou morrendo — suas asas impedem a queda, devido a seu formato e reflexos involuntários.

Resistência Alternativa

Você ignora um tipo de dano diferente do normal.

Pré-requisito: finntroll.

Benefício: escolha um tipo de dano de energia (eletricidade, frio ou sônico), exceto fogo ou ácido. Substitua "fogo" ou "ácido" pelo dano escolhido para determinar quais tipos de dano ignoram sua regeneração (causando dano normal).

Normal: finntroll sofrem dano normal por fogo e ácido.

Resistência Aprimorada

Você é ainda mais resistente a certo elemento.

Pré-requisito: qareen.

Benefício: para meio-gênios da água, ar, fogo e trevas, todas as suas resistências a energia aumentam para 10. Para meio-gênios da terra, sua redução de dano aumenta para 5/cortante ou perfurante. Para meio-gênios da luz, sua resistência a eletricidade aumenta para 20.

Normal: meio-gênios da água, ar, fogo e trevas têm resistências 5. Meio-gênios da terra têm redução de dano 3/cortante ou perfurante. Meio-gênios da luz têm resistência a eletricidade 10.

Salvador

Minotauros Malignos escravizam. Os Bondosos protegem.

Pré-requisitos: minotauro, tendência Bondosa.

Benefício: como uma reação, uma vez por rodada, você pode impedir que um aliado adjacente receba um ataque — em vez disso, o ataque é feito contra você. O ataque ainda deve vencer sua CA para causar dano.

Sangue Mágico

Literalmente, você pode usar seu sangue para conjurar magia.

Pré-requisitos: qareen ou sprite, Con 15, habilidade de lançar magias sem preparação.

Benefício: em situações extremas, se esgotar seus pontos de magia, você pode aceitar dano de Constituição e usar esse dano como PM. Por exemplo, você pode sofrer 3 pontos de dano de Constituição para lançar uma *bola de fogo*. Você se recupera desse dano normalmente.

Sem Medo

Seu povo não tem medo. Nem juízo.

Pré-requisito: raça halfling.

Benefício: você é imune a efeitos de medo.

Telepatia Aquática

Você comanda as criaturas marinhas.

Pré-requisitos: elfo-do-mar, habilidade de empatia selvagem.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar animal* livremente, mas apenas para animais aquáticos (normalmente qualquer criatura do tipo animal que tenha deslocamento de natação).

Toque de Fogo

Como a água-viva, seu toque queima.

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Agarrar Aprimorado.

Benefício: quando consegue realizar uma manobra de agarrar, além de prender a vítima, você injeta pela pele um veneno paralisante que causa dor intensa. A vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Constituição). Se falhar, fica enjoada (pode executar apenas uma ação padrão ou de movimento por rodada, não ambas) durante 1d4 rodadas.

Tradição Perdida

Membros de sua raça sabem conjurar magias de formas diferentes das tradições conhecidas, empregando outros atributos para abastecer e aprender magias.

Pré-requisitos: não humano, classe conjuradora.

Benefício: escolha qualquer habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma). Sua quantidade de pontos de magia e magias conhecidas são calculadas usando essa habilidade, em vez daquela normalmente exigida pela classe.

Exemplo 1: Thorvak é um anão feiticeiro cujo poder não provém de uma personalidade poderosa, e sim de sua resistência pétrea. Ele usa Constituição em vez de Carisma para receber PM e aprender magias.

Exemplo 2: graças à dança ancestral praticada pelos membros de sua família, a maga elfa Thilanna sabe realizar gestos e sinais velozes capazes de conjurar magias arcanas. Ela utiliza Destreza em vez de Inteligência para receber PM e aprender magias.

Exemplo 3: o minotauro Kardus é um clérigo de Keenn, que rosna e flexiona os músculos poderosos para impressionar o Deus da Guerra e receber sua bênção. Ele utiliza Força em vez de Sabedoria para receber PM e aprender magias.

Testes de resistência contra suas magias, e quaisquer outros cálculos, ainda usam a habilidade-chave original da classe.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Tradição Perdida Aprimorada

Você dominou completamente sua tradição perdida.

Pré-requisitos: não humano, classe conjuradora, Tradição Perdida.

Benefício: sua habilidade básica escolhida afeta também a dificuldade de testes para resistir às suas magias, e quaisquer outros cálculos ligados a uma habilidade.

Veneno Aprimorado

Seu veneno é mais poderoso.

Pré-requisitos: medusa, Con 13.

Benefícios: o dano do veneno de suas serpentes aumenta para 2d4 For (1d4 For).

Normal: o dano do veneno de uma medusa é 1d4 For.

Vigilância Élfica

Você tem sentidos ainda mais aguçados que os demais elfos.

Pré-requisito: elfo, elfo-do-céu ou meio-elfo.

Benefício: na primeira rodada de combate, você tem direito a uma ação de movimento adicional.

Visão Térmica

Você enxerga o calor.

Pré-requisito: visão no escuro.

Benefício: além de enxergar no escuro, você pode distinguir extremos de temperatura — alaranjado brilhante para calor, preto para frio. Itens em temperatura ambiente aparecem em preto e branco, como na visão no escuro normal.

Graças a isso você enxerga normalmente seres vivos invisíveis, e recebe +8 em testes de Percepção para enxergar seres vivos no escuro. Não se aplica a mortos-vivos, construtos, seres incorpóreos, seres vivos de sangue frio (nagahs, trogs...) e outras criaturas a critério do mestre.

Vitalidade das Fadas

Sua energia vital não provém de simples saúde física, mas de sua convicção, atitude positiva e força de personalidade.

Pré-requisitos: qareen ou sprite, Car 13.

Benefício: seus pontos de vida adicionais ganhos por nível usam seu modificador de Carisma.

Normal: pontos de vida adicionais ganhos por nível usam o modificador de Constituição.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Vitória da Coragem

Você aprendeu a suprimir seu medo racial de altura.

Pré-requisitos: centauro ou minotauro, Sab 15.

Benefício: seu redutor por medo de altura cai para –2. Além disso, se você adquire qualquer resistência ou imunidade a medo (como a aura de coragem dos paladinos), ela também se aplica a seu medo de altura.

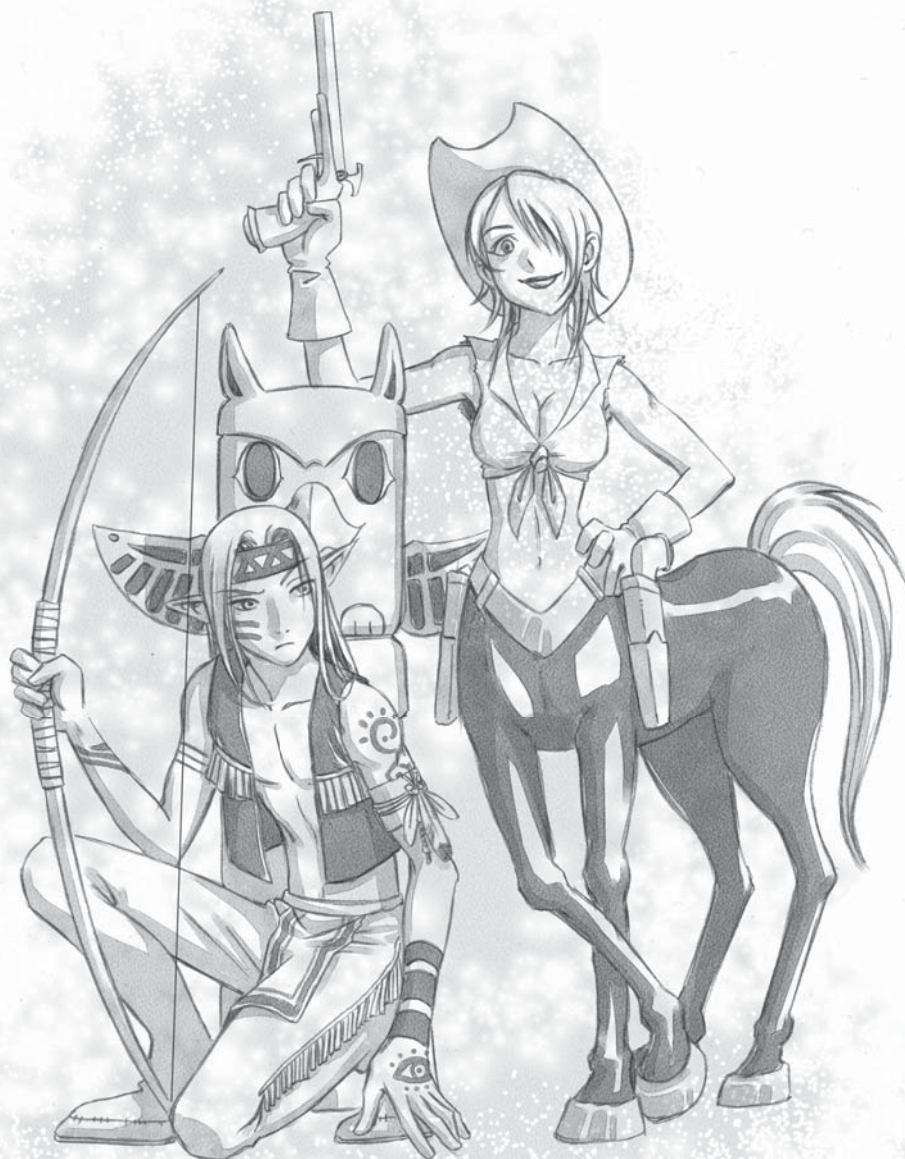
Normal: raças com medo de altura sofrem redutor de –4 em jogadas de ataque, testes de resistência e perícias ao subir qualquer altura superior a 3m. Resistências ou imunidades contra medo não funcionam com fobias raciais.

Voo Adicional

Você pode voar mais.

Pré-requisitos: qareen, personagem de 5º nível.

Benefício: você pode lançar a magia *voo* duas vezes adicionais por dia.

Normal: um meio-gênio pode lançar *voo* uma vez por dia.

Talentos Ambientais

Arton é estonteante em sua variedade de raças e povos, vivendo juntos ou isolados, em harmonia ou em guerra. Da mesma forma, este mundo também oferece as mais variadas e extremas condições ambientais — das geladas Montanhas Uivantes ao tórrido Deserto da Perdição, passando pela ensolarada Grande Savana, a densa floresta de Greenaria, as inclementes Montanhas Sanguinárias e o misterioso Oceano.

Estes talentos representam adaptações raciais a certo tipo de ambiente. Seu acesso a personagens jogadores deve ser escolhido pelo mestre, entre as seguintes opções:

• **Apenas humanos.** A raça humana é aquela mais adaptável, mais propensa a mudar conforme as circunstâncias. Comparados a raças como anões e elfos — sempre iguais ao longo dos séculos —, humanos são extremamente mutáveis e variantes. Um bárbaro do gelo e um nômade do deserto são ambos humanos, mas muito diferentes. Para representar essa adaptabilidade extrema, talentos ambientais estão disponíveis apenas para humanos.

• **Apenas humanos e meio-humanos.** Expandindo um pouco a opção anterior, talentos ambientais também podem estar disponíveis para raças meio-humanas ou de sangue humano: lefou, meio-elfos, meio-orcs, minauros e moreau. Considere "humana" qualquer raça com pelo menos um modificador de habilidade livre para escolher. Por exemplo, meio-elfos têm Destreza +2 e +2 em outra habilidade à escolha do jogador; meio-dríades e meio-gênios, apesar do nome, não se qualificam.

• **Apenas 1º nível.** Qualquer raça humanoide pode ter talentos ambientais. Membros de uma mesma raça podem mostrar diferenças espantosas quando encontrados em regiões distintas: o elfo tradicional das florestas será diferente de um elfo das montanhas, enquanto o típico anão subterrâneo terá pouco em comum com um anão das savanas. Contudo, uma vez que essas mudanças são herdadas dos pais, talentos ambientais podem ser adquiridos apenas no 1º nível.

• **Ah, vale tudo!** Claro, em um mundo de deuses e magia, muitas outras razões são possíveis. Basta um momento de inspiração tresloucada para que o Deus do Caos decida transformar alguns minotauros em criaturas marinhas. Longe dali, um experimento na Academia Arcana produz elfos resistentes ao frio. Um ritual de sacrifício realizado por cultistas de Megalokk oferece a seus celebrantes hábitos carnívoros, enquanto um poderoso necromante transforma seus servos halflings em criaturas noturnas.

Perceba que estes talentos podem ter origem natural ou não, e nem sempre fazem sentido. Um elfo-do-mar com o talento Raça das Águas talvez seja um exímio nadador, superior aos outros de sua raça. Mas um anão, minotauro ou centauro com o talento Raça das Nuvens muito provavelmente recebeu esse dom de forma sobrenatural.

Raça das Águas

Nem todos os seres aquáticos respiram sob a água (golfinhos e baleias respiram ar, e prendem o fôlego para mergulhar), mas todos certamente são bons nadadores e enxergam com pouca iluminação. Membros de qualquer raça podem ser aquáticos quando vivem em contato com grandes corpos de água, seja o Oceano, o Rio dos Deuses, o reino de Callistia ou até mesmo grandes lagos subterrâneos.

Benefício: você recebe visão na penumbra e +4 em testes de Atletismo para nadar.

Especial: se você já pertence a uma raça com visão na penumbra, em vez disso recebe visão no escuro. Se já possui visão no escuro, seu alcance é duplicado.

Raça Avançada

Criaturas avançadas são mais inteligentes que outros membros de sua raça. Esse avanço pode ocorrer em pequenas comunidades (que tenham recebido ensinamentos ou magias de uma entidade superior, por exemplo) ou indivíduos especiais, "superdotados". No entanto, o aumento de intelecto vem acompanhado de menor vigor físico.

Benefício: você recebe +2 em testes de Inteligência e perícias baseadas em Inteligência, mas sofre redutor de –2 em testes de Fortitude.

Raça Carnívora

Quase todos os humanoides são onívoros, capazes de digerir alimentos de origem animal ou vegetal. Uma criatura carnívora é sempre predadora, feral, incapaz de ingerir vegetais ou até mesmo carne cozida. Apenas os membros mais selvagens e insanos de uma raça adquirem esse comportamento, o que pode acontecer por razões variadas.

Benefício: você recebe a habilidade faro, mas não pode alimentar-se de nada (incluindo rações para viagem) exceto carne crua.

Raça Couraçada

Quando os predadores são numerosos e ferozes, a melhor defesa muitas vezes é uma armadura natural, formada por couro grosso ou mesmo placas ósseas. Esta adaptação incomum pode surgir como resposta a ambientes hostis (como as Montanhas Sanguinárias) ou influências mágicas (como um mago disposto a criar soldados resistentes, ou um deus menor que deseja proteger seus devotos). Infelizmente, a blindagem também torna você mais lento.

Benefício: você recebe CA+2, mas sofre redutor de –2 em testes de Reflexos.

Raça do Deserto

Embora existam desertos gelados, este talento é específico para habitantes de desertos quentes e outras áreas de clima abrasador (como muitos pontos do reino de Sckharshantallas). Criaturas do deserto são resistentes ao calor e desidratação. Seres com esta tolerância são encontrados no Deserto da Perdição, mas também podem ocorrer pelo contato prolongado com seres flamejantes (como dragões vermelhos).

Benefício: você recebe +4 em testes de Fortitude contra calor e fogo, e resistência a calor 1 (cumulativa com outras).

Raça Domesticada

Criaturas domesticadas talvez tenham sido criadas como escravos, ou pertencem a povos pacifistas ou dizimados por tragédias. Estes seres têm muita disposição para fazer amizade, mas pouca determinação e agressividade. Quase todos os não minotauros nativos de Tapista têm este talento, assim como muitos elfos e halflings.

Benefício: você recebe +2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação), mas sofre redutor de –2 em testes de Vontade.

Raça da Floresta

Habitantes de florestas densas não podem contar apenas com a visão para localizar presas e ameaças, por isso desenvolvem uma audição aguçada e bons reflexos. Nativos dos reinos de Tollon, Pondsmânia e Sambúrdia muitas vezes apresentam este talento.

Benefício: você recebe +2 em testes de Iniciativa e testes de Percepção para ouvir.

Raça do Gelo

Criaturas árticas são muito resistentes ao frio. Este talento é encontrado em nativos das Montanhas Uivantes, onde existem versões glaciais de quase todas as raças — mas habitantes de masmorras geladas dominadas por dragões brancos também podem exibir estas características.

Benefício: você recebe +4 em testes de Fortitude contra frio e gelo, e resistência a frio 1 (cumulativa com outras).

Raça da Montanha

Habitantes das montanhas e escarpas são habilidosos em escaladas, e geralmente têm bom senso de equilíbrio. Raças de terrenos baixos (como centauros e minotauros) ou subterrâneas (como anões e finntroll) podem ter esta variação, independente de suas restrições.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atletismo para escalar, e em testes de Acrobacia (todos, exceto arte da fuga).

Raça Noturna

Criaturas noturnas confiam em sua visão sensível e audição aguçada, mas não chegam a ser tão intolerantes à luz forte quanto criaturas subterrâneas (veja o talento Raça Subterrânea, adiante).

Benefício: você recebe visão na penumbra e +4 em testes de Percepção para ouvir.

Especial: se você já pertence a uma raça com visão na penumbra, em vez disso recebe visão no escuro. Se já possui visão no escuro, seu alcance é duplicado.

Raça das Nuvens

Habituado a espaços abertos — seja devido à habilidade de voar, seja por viver em ambientes elevados —, você tem visão aguçada e bom desempenho nas alturas. Habitantes da cidade voadora de Vectora não raras vezes apresentam este talento.

Benefício: você recebe +2 em testes de Percepção para observar e deslocamento +3m quando voa por meios próprios (asas, magias ou veículos).

Raça do Pântano

Habitantes de pântanos, charcos e lamaçais são bons nadadores. São também resistentes às muitas doenças causadas por bichos que infestam o lugar. Mas, ao contrário das criaturas aquáticas (veja o talento Raça das Águas), em geral são anfíbios e passam boa parte do tempo em terra, ou escondidos em águas rasas.

Benefício: você recebe +2 em testes de Furtividade, testes de Atletismo para nadar e testes de Fortitude contra doenças e venenos.

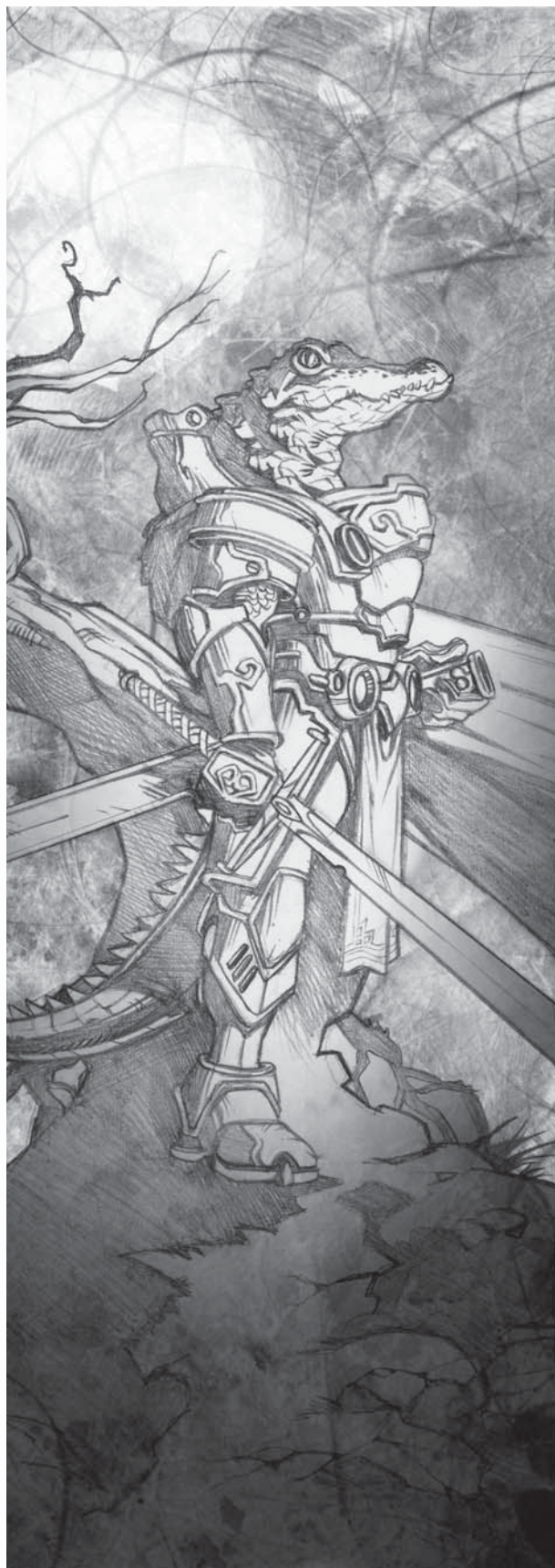
Raça da Planície

Criaturas das planícies estão acostumadas a terrenos amplos e vegetação rasteira, onde ficar escondido e correr muito são habilidades necessárias para predadores e presas. Muitos povos da Grande Savana têm este talento, não sendo incomum encontrá-lo também em habitantes do Reinado.

Benefício: você recebe +2 em testes de Furtividade e deslocamento +3m.

Raça Subterrânea

Habitantes de túneis e cavernas contam com sentidos diferentes da visão, mas também são muito sensíveis à luz do dia. Apenas criaturas que passam a vida inteira sob a terra (ou foram alteradas para viver assim) apresentam este talento.

Benefício: você recebe percepção às cegas 9m. No entanto, é considerado ofuscado (redutor de –1 em jogadas de ataque) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*. Esta penalidade é cumulativa com quaisquer outras já possuídas pela raça (como os finntroll).

Talentos Moreau

Membros da raça moreau podem adquirir certos talentos especiais, disponíveis apenas para eles. Esses talentos representam uma ligação maior com os Doze Animais míticos. Podem ser escolhidos apenas no 1º nível, e um mesmo personagem nunca pode escolher mais de um.

Estes talentos oferecem um bônus permanente de +2 em uma habilidade básica, ligada ao animal escolhido, além de alguns poderes menores e mudanças cosméticas.

Nem todos os moreau têm estes talentos — na verdade, apenas uma pequena parte deles os possui. Uma vez que os talentos moreau elevam uma habilidade básica, estas pessoas especiais têm uma aptidão acima da média, sendo comum que sigam carreira como aventureiros. Mas não é raro encontrar tais talentos em pessoas comuns como plebeus, comerciantes, artesãos ou aristocratas.

Herança do Búfalo

O búfalo é seu ancestral. Você tem pele negra e pequenos chifres vestigiais.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para atropelar, derrubar e empurrar.

• +4 em jogadas de ataque (em vez de +2) quando faz investidas.

• +4 em testes de Intimidação.

• Faro. Você percebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

• Ataque natural de chifres (1d6). Você tem chifres maiores e pode executar um ataque adicional por rodada com os chifres, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Coelho

O coelho é seu ancestral. Você tem longas orelhas de coelho.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +4 em testes de Percepção.

• +4 em testes de Iniciativa.

• +4 em testes de Intuição.

• Deslocamento +3m.

• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Herança da Coruja

A coruja é sua ancestral. Você tem olhos grandes e redondos, e penas em vez de cabelos.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.

• Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).

• +4 em testes de Furtividade.

• Visão no Escuro 18m. Você ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar um ataque adicional por rodada com as garras, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Crocodilo

O crocodilo é seu ancestral. Você tem pele verde, com escamas nos ombros, costas, fronte e outras partes do corpo. Apenas mulheres têm cabelo.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Constituição +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• Classe de armadura +1.

• +2 em jogadas de ataque para derrubar.

• +4 em testes de Furtividade.

• Deslocamento de natação 6m.

• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Gato

O gato selvagem é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de gato.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.

• Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).

• +4 em testes de Acrobacia.

• +4 em testes de Atletismo.

• +4 em testes de Furtividade.

• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

Herança da Hiena

A hiena é sua ancestral. Você tem grandes orelhas e manchas negras sobre a pele.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +4 em jogadas de ataque (em vez de +2) quando está flanqueando.

• +4 em testes de Enganação para fintar.

• Faro. Você percebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Leão

O leão é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, unhas negras, olhos amarelos e juba.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.

• +4 em testes de Atletismo.

• +4 em testes de Intimidação.

• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

Herança do Lobo

O lobo é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de lobo.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +4 em jogadas de ataque (em vez de +2) quando está flanqueando.

• +4 em testes de Enganação para fintar.

• Faro. Você percebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Morcego

O morcego é seu ancestral. Você tem pele negra e grandes orelhas de morcego.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• Visão no Escuro 18m. Você ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de Percepção.

• +4 em testes de Furtividade.

• +4 em testes de Intimidação.

• Patágio. Você tem uma membrana ligando seus membros. Pode planar como se estivesse sob efeito de *queda suave*, e percorrer uma distância igual ao dobro da altura que estiver caindo, mas apenas se não usar nenhuma armadura.

Herança da Raposa

A raposa é sua ancestral. Você tem grandes orelhas e a cauda densamente peluda de uma raposa.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Inteligência +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +4 em testes de Acrobacia.

• +4 em testes de Furtividade.

• +4 em testes de Iniciativa.

• Deslocamento +3m.

• Faro. Você percebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

Herança da Serpente

A serpente é sua ancestral. Você tem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto), com padrões de serpente, e olhos com pupilas verticais.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Inteligência +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.

• Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).

• Deslocamento de escalada 6m.

• +4 em testes de Furtividade.

• +4 em testes de Iniciativa.

• +4 em testes de Intimidação.

• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Herança do Urso

O urso é seu ancestral. Você tem pelagem marrom, orelhas redondas e um focinho curto.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Constituição +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.

• +4 em testes de Intimidação.

• Faro. Você percebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

Talentos da Tormenta

A maioria destes talentos pode ser adquirida por quaisquer raças, embora sejam mais adequados aos lefou (que recebem dois deles como talentos adicionais). Como explicado em Tormenta RPG, escolher um talento da Tormenta causa a perda de 1 ponto de Carisma.

Alguns destes talentos são versões atualizadas daqueles vistos no antigo acessório *Área de Tormenta.*

Anatomia Insana Aprimorada

Seus órgãos vitais ficam distantes de onde deveriam, tornando ainda mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana.

Benefício: você tem 75% de chance de ignorar um acerto crítico ou ataque furtivo.

Anatomia Insana Total

Seus órgãos vitais são dispersos, redundantes ou duplicados, tornando impossível atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana, Anatomia Insana Aprimorada.

Benefício: você é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

Animal Aberrante

Corrompido pela Tormenta, seu animal tornou-se monstro.

Pré-requisitos: companheiro animal, familiar ou montaria sagrada, três outros talentos da Tormenta.

Benefício: seu animal adquire o modelo criatura da tormenta (veja o quadro na página 101).

Armamento da Tormenta

Seu corpo pode produzir armas macabras.

Pré-requisitos: Con 19.

Benefício: com uma ação completa, você pode expelir uma arma orgânica — ela brota de seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca, e então se desprende. Esse procedimento causa dano a você conforme o tamanho da arma: 1d4 (arma leve), 1d6 (arma de uma mão) ou 1d8 (arma de duas mãos).

Você pode produzir armas de combate corpo-a-corpo ou de arremesso, mas não de projéteis ou que tenham partes móveis (como uma besta ou uma arma de fogo). Você só produz armas que saiba usar. A arma dura uma hora, então se desfaz.

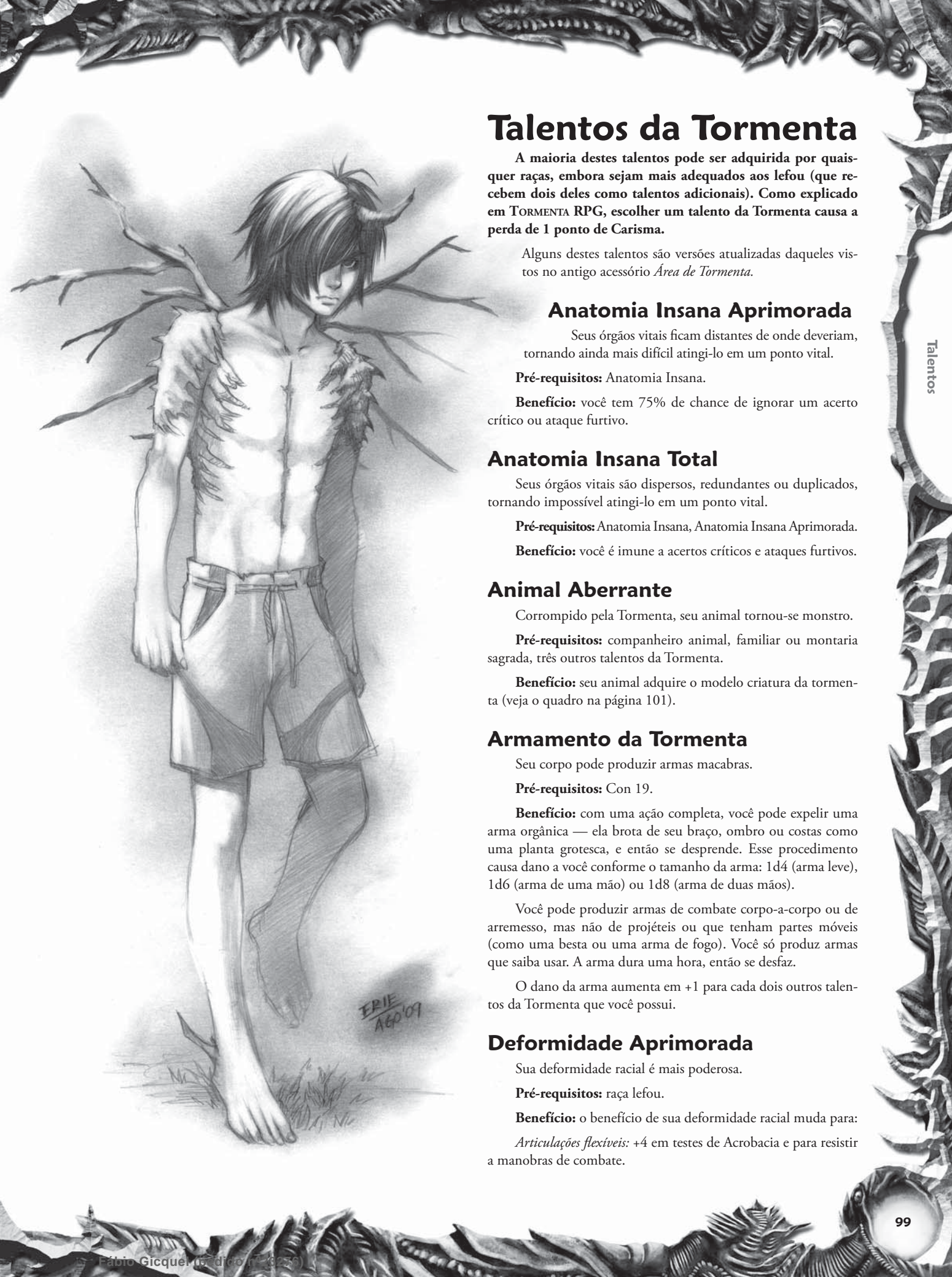
O dano da arma aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Deformidade Aprimorada

Sua deformidade racial é mais poderosa.

Pré-requisitos: raça lefou.

Benefício: o benefício de sua deformidade racial muda para:

Articulações flexíveis: +4 em testes de Acrobacia e para resistir a manobras de combate.

Dedos rígidos: deslocamento de escalada 9m.

Dentes afiados: +4 em testes de Intimidação, ataque natural de mordida (1d4).

Mãos membranosas: deslocamento de natação 9m.

Olhos vermelhos: +4 em testes de Percepção (apenas para observar), *ver o invisível* uma vez por dia.

Pele rígida: classe de armadura +1, redução de dano 2 (cumulativa com outras).

Deslocar

Você consegue se afastar um pouco desta realidade. Não se pode mais enxergar, exatamente, onde você está.

Pré-requisitos: três outros talentos da Tormenta, personagem de 5º nível.

Benefício: você pode lançar um efeito idêntico à magia *deslocamento* (apenas em si mesmo) uma vez por dia para cada talento da Tormenta que possui.

Desmaterializar

Você consegue se deslocar ainda mais desta realidade, a ponto de existir aqui apenas parcialmente.

Pré-requisitos: Deslocar, três outros talentos da Tormenta, personagem de 15º nível.

Benefício: você lança um efeito idêntico à magia *passeio etéreo* uma vez por dia para cada dois talentos da Tormenta que possui.

Forma Aberrante

Você abraçou o oposto da natureza, a corrupção alienígena e horrenda dos lefeu.

Pré-requisitos: habilidade forma selvagem maior (druida 17º nível), três outros talentos da Tormenta.

Benefício: você acrescenta o modelo criatura da Tormenta (veja o quadro) à sua lista de habilidades de forma selvagem.

Fúria Vermelha

Quando você fica furioso, suas armas adquirem uma crosta de matéria vermelha.

Pré-requisitos: For 19, habilidade fúria, bônus base de ataque +8.

Benefício: quando você entra em fúria, seu dano por armas ou ataques desarmados é considerado dano por matéria vermelha (dano extra de 1d4 a qualquer não lefeu ou lefou), sem efeitos colaterais. Mais detalhes sobre matéria vermelha em *Tormenta RPG,* Capítulo 7: Equipamento.

Golpes da Tempestade

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos.

Pré-requisito: dois outros talentos da Tormenta.

Benefício: o dano de seus ataques desarmados ou armas naturais aumenta em +1. Esse bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Identidade Fraca

Você está perdendo sua individualidade e tem dificuldade para tomar decisões sem ajuda. No entanto, quando recebe ordens ou age em equipe, você é mais eficiente.

Pré-requisitos: Car 7 ou menos, dois outros talentos da Tormenta.

Benefício: escolha um companheiro, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando estiver próximo desse companheiro (15m ou menos), você recebe +1 em jogadas de ataque e testes de resistência. Esse bônus aumenta em 1 para cada três outros talentos da Tormenta que você possui.

Se estiver distante mais de 15m desse companheiro, você sofre penalidade de –2 em jogadas de ataque e testes de resistência.

Você pode designar um novo companheiro uma vez por mês.

Insanidade da Tormenta

Seu distanciamento do mundo natural torna sua própria aparência perturbadora para a mente de outros.

Pré-requisito: três outros talentos da Tormenta.

Benefício: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja você deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + número de talentos da Tormenta que você tem). Se falhar, sofre o efeito da magia *confusão*. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Especial: você é imune à insanidade da Tormenta causada por qualquer criatura de nível igual ou inferior a você.

Nota: é melhor não entrar em nenhum grupo de aventureiros...

Invocação Aberrante [Metamágico]

Você pode invocar criaturas da Tormenta.

Pré-requisitos: capacidade de lançar *invocar monstro,* três outros talentos da Tormenta.

Custo: +3 PM.

Benefício: suas criaturas invocadas adquirem o modelo criatura da Tormenta (veja o quadro).

Manto Mucoso

Uma camada de muco oleoso e escorregadio reveste seu corpo. Sim, é bem nojento!

Benefício: você tem resistência a ácido igual ao número de talentos da Tormenta que possui. Além disso, você recebe esse mesmo valor como bônus em testes de Fortitude contra gases e venenos que penetram pela pele; em testes de Reflexos para evitar ataques de toque, e em testes de manobra para evitar ser agarrado.

Patas Articuladas

Além de seus braços e pernas normais, você tem um grande par de patas insetoides extras.

Benefício: suas patas ficam nas costas, ombros, flancos ou mesmo em seus braços, à sua escolha. Elas não atacam ou seguram objetos, mas oferecem +2 em testes de Atletismo para escalar e em manobras de combate (agarrar, derrubar, desarmar, empurrar).

Recuperação Aberrante

Você é cada vez menos afetado por efeitos perniciosos deste mundo, recobrando-se mais rápido.

Benefício: sempre que você é afetado por um efeito nocivo com duração medida em rodadas (atordoado, enjoado, paralisado, enfeitiçado...), reduza a duração do efeito em 1 rodada, +1 rodada para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui (mínimo 1 rodada). Este talento não afeta efeitos de duração mais longa (minutos, horas, dias...).

Sangue Ácido

Quem faz você sangrar também se machuca.

Benefício: quando você sofre dano por um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 1d4 pontos de dano por ácido. Esse dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Toque da Erosão

Seu toque é hostil contra matéria inanimada.

Benefício: seus ataques desarmados ou com armas naturais ignoram redução de dano de objetos.

Este talento não afeta objetos mágicos ou feitos de materiais especiais (aço-rubi, adamante, gelo eterno, madeira Tollon, matéria vermelha, mitral e outros), mas afeta itens obra-prima.

Toque da Corrosão

Seu toque é ainda mais hostil contra matéria inanimada.

Pré-requisitos: Toque da Erosão.

Benefício: quando consegue um acerto crítico com um ataque desarmado ou arma natural contra um alvo usando armadura ou escudo, além de multiplicar o dano, você também danifica essa armadura ou escudo (à sua escolha). A peça perde bônus na CA em quantidade igual ao número de talentos da Tormenta que você possui. Se esse valor chegar a 0 ou menos, a armadura ou escudo é destruído.

Este talento não afeta peças mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta peças obra-prima.

Toque da Destruição

Se não fosse inanimada, a matéria fugiria de você!

Pré-requisitos: Toque da Erosão, Toque da Corrosão.

Benefício: quando alguém consegue um acerto crítico contra você, multiplica o dano normalmente, mas qualquer arma mundana de luta corpo-a-corpo ou arremesso se quebra.

Este talento não afeta armas mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta armas obra-prima.

Modelo: Criatura da Tormenta

Se antes as aberrações da Tormenta eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas, macabras.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrenda e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo e/ou traços insetoides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas tornam-se malignas ou insanas.

Tipo: muda para monstro.

Tendência: normalmente muda para Caótica e Maligna. Mas criaturas transformadas através de talentos da Tormenta em geral conservam a tendência que tinham antes.

Sentidos: adquire visão ampla (Percepção +4 e não pode ser flanqueado), visão no escuro 18m (ou +18m se já tinha esta habilidade) e sentido sísmico (pode perceber outras criaturas em contato direto com o chão a até 1,5m por nível, apenas em áreas de Tormenta).

Classe de Armadura: +2.

Resistências: adquire imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno. Também adquire redução de dano e resistência a todas as formas de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico), de acordo com a seguinte tabela:

Nível	Redução de Dano	Resistência a Energia
1 a 3	5/mágica	5
4 a 9	10/mágica	10
10 ou mais	15/mágica	15

Insanidade da Tormenta: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja uma ou mais criaturas da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura de mais alto nível). Em caso de falha, sofre o mesmo efeito da magia *confusão*. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Mente Alienígena: tentar ler ou estudar a mente da criatura da Tormenta exige um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura). Em caso de falha, a vítima sofre o mesmo efeito da magia *confusão*.

Magias: a criatura perde quaisquer habilidades de lançar magias, ou similares a magia.

ND: +1 para criaturas até 3º nível; +2 para criaturas entre 4º e 9º nível; +3 para criaturas acima de 9º nível.

Nota: mais informações sobre este modelo podem ser encontradas no suplemento *Guia da Trilogia*.

Capítulo 3

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas no Capítulo 3 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas grandes diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio.

Primeiro, para adquirir seu primeiro nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos (que aparecem em um quadro). Pode ser um bônus base de ataque mínimo, uma tendência específica, graduações em perícias, certos talentos... Note que o personagem já deve ter todos os pré-requisitos antes de adquirir o primeiro nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não têm listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando adquire o primeiro nível em uma destas classes, você não recebe uma perícia ou talento. Este é o preço a pagar pelas habilidades mais poderosas destas classes.

Uma vez que adquire uma classes de prestígio, você não é forçado a seguir nela. Você pode mudar para outras classes — ou até outras classes de prestígio, desde que consiga satisfazer todos os pré-requisitos.

Estas são as classes apresentadas a seguir.

Aeronauta Goblin: piloto insano de máquinas voadoras que desafiam qualquer bom senso.

Campeão das Guildas: defensor máximo das tradições dos anões, transforma suas maiores artes em manobras de combate.

Cavaleiro Feérico: orgulhoso campeão élfico que não aceita a derrota, luta para restaurar o orgulho de sua raça.

Drogadora: curandeira selvagem exótica, resiste a todos os males e domina os maiores segredos do corpo.

Engenhoqueiro Goblin: inventor louco de aparatos fabulosos que realizam milagres. Quando funcionam.

Feitor de Trolls: oficial militar da raça finntroll, especializado em invocar e comandar trolls.

Galhofeiro Halfling: mestre das brincadeiras perigosas, ele desmoraliza os adversários com insultos e esconde truques mortais sob uma fachada inocente.

Guarda-Costas de Tauron: o minotauro guardião supremo, capaz de tudo em defesa de seu protegido.

Improvisador de Lena: humanos que rejeitam a violência natural de seu povo e escolhem vencer desafios com inteligência, engenhosidade e improviso.

Mestre dos Desejos: conjurador qareen que extrai poder dos desejos das pessoas, seja realizando-os ou então voltando-os contra seus inimigos.

Predador Primal: bárbaro que reverte para um estágio primitivo de sua raça, tornando-se uma fera brutal.

Terror Vivo: lefou que desiste de qualquer humanidade para tornar-se uma criatura da Tormenta por completo.

Aeronauta Goblin

Em Arton, transporte aéreo é um luxo para poucos. Montarias voadoras são raras, e nem todos os magos e feiticeiros podem usar seu poder para voar ou fazer seus aliados voarem. Aqueles que decidem cobrar por esses serviços exigem preços muito altos. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Os serviços de um aeronauta goblin costumam ser requisitados por aventureiros sem recursos que precisam de transporte aéreo. É uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar pântanos, mares, montanhas e outros terrenos de travessia difícil.

Mas nem todo aeronauta goblin vive de transportar passageiros. Alguns pilotam máquinas mais audaciosas, combatendo nos céus, alcançando lugares e adversários que outros heróis ainda não conseguem. De fato, em níveis baixos, estes goblins podem ser os únicos capazes de voar.

Além de saber operar e consertar seu veículo, o aeronauta goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até granadas que deixa cair sobre os alvos. Mesmo os não aventureiros sabem brigar nos céus; em alguns lugares a concorrência com outros pilotos é forte — e pode facilmente se tornar violenta!

Onde quer que gente com pouco dinheiro e pouco senso de autopreservação precise cruzar os ares, lá estará o aeronauta goblin. Jogando granadas, xingando e ocasionalmente caindo... Mas cumprindo o serviço. Na maior parte das vezes.

Habilidades de Classe

Combate Aéreo: o aeronauta goblin sabe se virar contra inimigos nas alturas. Você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano quando está a bordo de uma aeronave. Este bônus aumenta para +2 no 3º nível e para +3 no 5º nível.

Manobras Defensivas: às vezes, mais importante que preservar a própria vida é proteger seu veículo — afinal, se ele cair, você pode virar mingau! Quando está pilotando, você soma seu nível nesta classe à CA da aeronave.

Além disso, uma vez por rodada, como uma reação, você pode executar uma manobra radical para impedir que seu veículo seja atingido: faça um teste de Ofício (baloeiro ou piloto). Se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Cabeça nas Nuvens: o aeronauta goblin se sente em casa enquanto voa. No 2º nível, você recebe um bônus de +2 em testes de perícia quando está a bordo de uma aeronave. Este bônus aumenta para +4 no 4º nível.

Duro na Queda: por mais que você saiba pilotar, acidentes acontecem — mas você aprendeu a estar pronto para eles. A partir do 3º nível, você recebe apenas metade do dano por quedas.

"Estou bem, pessoal!": no 5º nível, você já despencou tantas vezes que se tornou extraordinariamente resistente a quedas. Você recebe dano mínimo por quedas (por exemplo, 3 em 3d6).

Senhor das Nuvens: no 5º nível, o aeronauta está tão habituado a voar que opera melhor nos céus que pessoas comuns no solo! Você pode realizar uma ação padrão extra por rodada quando está a bordo de uma aeronave.

Aeronauta Goblin

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Combate aéreo +1, manobras defensivas
2º	+1	Cabeça nas nuvens +2
3º	+2	Combate aéreo +2, duro na queda
4º	+3	Cabeça nas nuvens +4
5º	+3	Combate aéreo +3, "Estou bem, pessoal!", senhor das nuvens

Pré-Requisitos

- **Raça:** hã... Goblin.
- **Perícias:** Conhecimento (geografia) 6 graduações e Ofício (baloeiro ou piloto) 6 graduações.
- **Especial:** deve possuir um balão goblin ou outra aeronave (veja abaixo).

3 PV
+ mod. Con por nível

Aeronaves

O balão goblin descrito em *Tormenta RPG* é o veículo voador não mágico mais comum em Arton, mas não o único. Com sua engenhosidade caótica, os goblins são capazes de construir aeronaves ainda mais estranhas e perigosas (especialmente para o piloto).

O modo como essas coisas funcionam desafia o pensamento racional. Suas formas são absurdas. Seus "motores" podem ser movidos a vapor, corda, queima de minérios exóticos, ou até pedaladas de um goblin desafortunado. Uma aeronave goblin é como um besouro: algo que não deveria voar *de jeito nenhum* — nem em Arton, nem em qualquer outro mundo sensato — mas, ainda assim, voa!

Autogiro. Lembra uma pequena canoa com um tipo de mastro central, e vários "remos" alongados dispostos no topo. Motores fazem esses remos girarem a altíssima velocidade, produzindo o zumbido de algum inseto monstruoso — e, de forma miraculosa (ou insana!), o veículo levanta voo.

Um autogiro mede 4,5m de diâmetro e pode transportar apenas um piloto de tamanho Pequeno com pouca carga. Exige uma ação completa e um teste de Ofício (pilotagem), CD 15, para decolar ou pousar. No ar, viaja a 50km/h (ou deslocamento 15m em situações de combate).

O piloto é considerado sob cobertura. Ele pode realizar as mesmas manobras permitidas a cavaleiros (veja a perícia Cavalgar), fazendo testes de Ofício (pilotagem) em vez de Cavalgar (e adaptando conforme a situação).

Um autogiro tem tamanho Grande, CA 8 (+ modificador de Destreza do piloto), RD 8 e 30 PV. Preço: 350 TO.

Demoiselle. Espécie de engenho com grandes asas de morcego que, à distância, lembra um dragão (fato que já causou um sem número de acidentes). Tem envergadura (distância entre as pontas das asas) de 4,5m e transporta um único piloto de tamanho Pe-

queno com pouca carga. Exige uma ação completa e um teste de Ofício (pilotagem), CD 12, para decolar ou pousar. No ar, viaja a 60km/h (ou deslocamento 18m em situações de combate).

O piloto é considerado sob cobertura. Ele pode realizar as mesmas manobras permitidas a cavaleiros (veja a perícia Cavalgar), fazendo testes de Ofício (pilotagem) em vez de Cavalgar (e adaptando conforme a situação).

Uma demoiselle tem tamanho Grande, CA 8 (+ modificador de Destreza do piloto), RD 2 e 80 PV. Preço: 300 TO.

Dirigível. Versão maior e mais manobrável do balão goblin. Em vez de confiar apenas nos ventos, conta com seus próprios sistemas de propulsão. Isso reduz em CD–10 a dificuldade dos testes de Ofício (baloeiro) para pilotá-lo. Exceto por este detalhe (e estatísticas descritas mais adiante), usa as mesmas regras do balão goblin normal.

O dirigível tem o formato de um charuto gigantesco, tornando sua visão nos céus ao mesmo tempo cômica e aterradora! Comparado ao balão, tem uma gôndola mais sólida e espaçosa (para esse fim, é comum que os goblins roubem alguma uma carruagem para pendurar sob o balão). Isso oferece cobertura a todos os passageiros — mas não aos pilotos, que ficam expostos em assentos mais acima, do lado de fora. A aeronave transporta até seis passageiros de tamanho Médio e dois pilotos de tamanho Pequeno (um piloto, que faz os testes, e um copiloto, que presta ajuda).

Um dirigível tem tamanho Descomunal, CA 2 (+ modificador de Destreza do piloto), RD 5 e 120 PV. Preço: 550 TO.

Campeão das Guildas

Doherimm, o reino subterrâneo dos anões, é governado por um rei — mas, segundo muitos de seus habitantes, o real poder está nas mãos das guildas. Elas administram os ofícios mais importantes desta raça de trabalhadores ferrenhos, e seus membros de maior destaque têm o status de altos nobres. As guildas anãs ensinam, praticam e vendem as melhores técnicas, os melhores produtos.

E seus expoentes máximos são os campeões das guildas.

A maioria dos membros das guildas especializa-se em um único ofício tradicional, tomando essa arte como a mais valiosa — e cultivando rivalidade ferrenha com praticantes de todas as outras! Mas o campeão das guildas é diferente. É um indivíduo excepcional, capaz de destacar-se nas principais profissões da cultura anã, tornando-se um grande expoente em suas mais consagradas artes. Enquanto um mestre artesão "normal" seria considerado um traidor se pulasse de guilda em guilda, o campeão demonstra tamanha habilidade em cada ofício que seus patronos ficam felizes em compartilhá-lo uns com os outros.

O campeão aprende e desenvolve novos usos para as técnicas de cada profissão, tornando possível usá-las em batalha. Ele é capaz de usar essas artes em suas aventuras, transformando as mais antigas tradições da raça em manobras de combate e defesa. Atividades como mineração, forja e cervejaria, aparentemente inofensivas, revelam segredos marciais únicos ao campeão.

Quando Doherimm envia uma delegação das guildas para a superfície, é muito comum que um campeão das guildas a acompanhe — como proteção, e também para demonstrar aquilo que os anões têm a oferecer de melhor.

Em sua própria sociedade, o campeão é visto como "o anão dos anões". É um exemplo vivo do que todos neste povo devem ser. Mesmo quando comete certos excessos (principalmente de bebida...), é considerado um modelo de comportamento, alvo da admiração de todos. Os nobres comandam, os guerreiros lutam e os sacerdotes rezam... Mas todos ouvem o campeão das guildas.

Campeão das Guildas

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Dádiva das guildas, respeito dos anões
2º	+1	Dádiva das guildas
3º	+2	Dádiva das guildas
4º	+3	Dádiva das guildas
5º	+3	Dádiva das guildas
6º	+4	Dádiva das guildas
7º	+5	Dádiva das guildas
8º	+6	Dádiva das guildas
9º	+6	Dádiva das guildas
10º	+7	Dádiva das guildas

Pré-Requisitos

- **Raça:** anão.
- **Perícias:** treinado em Ofício (armeiro), Ofício (cervejeiro), Ofício (ferreiro) e Ofício (minerador).
- **Especial:** 5º nível de personagem.

4 PV
+ mod. Con por nível

Habilidades de Classe

Dádivas das Guildas: o campeão das guildas conhece técnicas secretas de cada uma das principais guildas de Doherimm. Técnicas que trazem grandes vantagens ao campeão e a seus companheiros — em combate, exploração, jornadas e na vida em geral.

O campeão recebe uma dádiva por nível, à sua escolha — mas só pode escolher uma dádiva se já tiver as dádivas anteriores da mesma guilda. Por exemplo, no 1° nível desta classe de prestígio, você escolhe a primeira dádiva da Guilda dos Cervejeiros. No 2° nível, escolhe a segunda dádiva da Guilda dos Cervejeiros. No 3° nível, pode escolher a terceira dádiva dos Cervejeiros, ou a primeira dádiva de qualquer outra guilda, mas não pode escolher a segunda dádiva de qualquer outra guilda antes de receber a primeira.

Guilda dos Armeiros

Primeira dádiva: você recebe um kit exclusivo de armeiro, que pesa 1 kg. Com ele, pode gastar uma ação completa para aplicar melhorias temporárias a uma única arma, fornecendo +1 em suas jogadas de ataque durante um minuto.

Segunda dádiva: como o anterior, mas também inclui +2 nas jogadas de dano.

Terceira dádiva: como o anterior, mas você também fornece à arma propriedades de um material especial à sua escolha. Por exemplo, a arma pode causar dano como se fosse uma categoria de tamanho maior (adamante), ou aumentar sua margem de crítico em +1 (mitral), e outros. Propriedades de materiais especiais não são cumulativas (isto é, você não pode adicionar propriedades de adamante a uma arma já feita de adamante).

Guilda dos Cervejeiros

Primeira dádiva: você recebe um kit exclusivo de cervejeiro, que pesa 1 kg. Com ele, pode gastar um dia de trabalho para produzir uma cerveja especial com os mesmos efeitos de uma *poção de curar ferimentos sérios*. A poção perde suas propriedades caso não seja consumida em uma semana. Portanto, você pode ter um estoque máximo de seis cervejas a qualquer momento.

Segunda dádiva: como o anterior, mas você também pode produzir *poções de heroísmo*.

Terceira dádiva: como o anterior, mas você também pode produzir *poções de heroísmo maior*.

Guilda dos Ferreiros

Primeira dádiva: você recebe Conforto do Aço como um talento adicional.

Segunda dádiva: quando você estiver usando armadura média ou pesada, e/ou escudo pesado, um acerto crítico contra você causa dano multiplicado normalmente, mas qualquer arma não mágica de material comum (ou seja, nenhum material especial) se quebra.

Terceira dádiva: quando você estiver usando armadura média ou pesada, e/ou escudo pesado, recebe metade do bônus de CA destas peças como RD (sem incluir bônus mágicos ou de qualquer outro tipo). Por exemplo, uma armadura completa (CA+8) fornece RD 4.

Guilda dos Mineradores

Primeira dádiva: você recebe +4 em testes de Sobrevivência para não se perder em subterrâneos, e em testes de resistência contra perigos e armadilhas subterrâneas (buracos, desmoronamentos...).

Segunda dádiva: para cada dia no subterrâneo, você pode fazer um teste de Ofício (minerador). Você recolhe gemas ou metais preciosos com valor em TO igual ao resultado do teste. Você só pode usar esta habilidade em lugares distantes, perigosos ou inexplorados (leia-se: masmorras); afinal, em lugares civilizados e seguros, tudo de valor já foi recolhido!

Terceira dádiva: você pode lançar *moldar pedra* um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

Respeito dos Anões: o povo anão respeita um campeão das guildas como se fosse um membro da alta nobreza. Você recebe +4 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma contra anões.

Cavaleiro Feérico

Os elfos são um povo amargurado. Seu reino foi tomado por monstros, sua deusa caiu e abandonou-os. Hoje em dia, muitos elfos são até escravos nas mãos dos minotauros.

Mas nem sempre foi assim.

No passado, os elfos eram uma raça orgulhosa, plena de tradições milenares nas artes do combate. Tinham ligação profunda com o lado místico de Arton. Ostentavam magia, técnicas guerreiras e atuações incomparáveis. Seus exércitos não eram apenas agrupamentos de soldados, mas trupes gigantescas de artistas da luta, verdadeiras orquestras da guerra. Assim era para os antigos elfos; guerra, magia e arte como partes de um todo.

O cavaleiro feérico é o herdeiro de todo esse orgulho.

Treinado em técnicas que não são mais ensinadas (exceto, talvez, por alguns mestres isolados) e pleno de orgulho ancestral, o cavaleiro feérico é um elfo que se recusa a aceitar a derrota. Para ele, a destruição de Lenórienn foi uma tragédia, mas não o fim! No futuro, será uma nota de rodapé na história da grandiosidade élfica. E a queda de Glórienn pouco significa — não importa se a própria deusa se deixou intimidar. Os campeões élficos seguem impávidos.

Guerreiro, mago, artista e aristocrata a um só tempo, o cavaleiro feérico parece não viver completamente neste mundo — ou nesta época. Tem uma forte ligação com o mundo natural e com as energias arcanas. É respeitado pelos animais, e mesmo as plantas parecem se curvar a ele. As mais belas formas de expressão artística correm em seu sangue. E os inimigos da raça élfica encontram a morte em suas lâminas e flechas. O cavaleiro feérico é a encarnação de tudo que torna os elfos fortes, valorosos, orgulhosos.

Nestes tempos de grandes cidades humanas, batalhões violentos, escravidão pelos minotauros, horror aberrante e sua própria deusa derrotada, o cavaleiro feérico é uma relíquia do passado. Uma figura que parece passar incólume por toda essa imundície.

E quando a imundície toca-o... É destruída.

Habilidades de Classe

Arte Élfica: mais que um combatente, o cavaleiro feérico é um artista da guerra e da magia. Quando você faz um ataque bem-sucedido, pode ativar uma música de bardo como uma ação livre — aliados e inimigos impressionam-se com sua técnica, e deixam-se inspirar pelos segredos élficos que você conhece.

Cavaleiro Feérico

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Arte élfica (ataques), magias, música de bardo
2º	+2	Empatia selvagem
3º	+3	Arma da floresta +1
4º	+4	Armadura da floresta
5º	+5	Arte élfica (magias), montaria feérica
6º	+6	Arma da floresta +2
7º	+7	Armadura da floresta maior
8º	+8	Montaria feérica (asas)
9º	+9	Arma da floresta +3
10º	+10	Arte élfica (duas músicas)

Pré-Requisitos

- **Raça:** elfo.
- **Perícias:** treinado em Atuação, Cavalgar e Diplomacia.
- **Talentos:** Especialização em Arma (espada longa ou arco longo).
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 2º nível.
- **Especial:** música de bardo.

5 PV
+ mod. Con por nível

No 5º nível, sua conjuração arcana se torna tão inspiradora quanto sua técnica marcial. Você também pode ativar uma música de bardo como uma ação livre quando lança uma magia, bem-sucedida ou não.

No 10º nível, o cavaleiro feérico cria verdadeiras sinfonias com cada golpe ou feitiço. Você pode ativar até duas músicas de bardo como uma ação livre quando acerta um ataque ou lança uma magia.

Magias: níveis de cavaleiro feérico acumulam-se com níveis de uma classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Música de Bardo: níveis de cavaleiro feérico acumulam-se com níveis de bardo para propósitos da habilidade música de bardo (músicas conhecidas, usos por dia e CD para resistir às músicas).

Empatia Selvagem: as criaturas da floresta respeitam o cavaleiro feérico. No 2º nível, você recebe a habilidade empatia selvagem do druida. Caso já tenha essa habilidade, recebe +4 em seus testes de Diplomacia para utilizá-la.

Arma da Floresta: a partir do 3º nível, você pode gastar uma ação completa para invocar elementos naturais, como madeira, folhas ou pólen, que cobrem sua arma. A arma recebe um bônus mágico de +1 (ou aumenta seu bônus já existente em +1), ou um poder mágico com bônus de +1. Esta habilidade só pode ser usada em terrenos naturais. Caso você entre em uma cidade ou masmorra, a arma da floresta vai durar apenas mais um dia.

O bônus (ou poder) mágico que a arma recebe aumenta para +2 no 6º nível, e para +3 no 9º nível.

Armadura da Floresta: no 4º nível, o cavaleiro feérico passa a ser protegido pela natureza. Você recebe uma armadura completa, mas feita de madeira levíssima, folhas e flores. Ela não impõe nenhuma penalidade em perícias ou movimento, não tem bônus máximo de Destreza e não interfere com magias arcanas. Apenas você pode usar esta armadura — ela murcha e morre em instantes quando vestida por qualquer outra criatura. Se a armadura for destruída, outra nasce ao seu redor em 24 horas.

No 7º nível, você passa a somar seu bônus de Carisma na CA fornecida por sua armadura da floresta.

Montaria Feérica: ao alcançar o 5º nível, o cavaleiro feérico recebe uma montaria especial, atraída por seu poder arcano e sua harmonia com a natureza. Esta montaria funciona da mesma for-

ma que a montaria sagrada do paladino. Um paladino/cavaleiro feérico acumula seus níveis nas duas classes para determinar as habilidades de sua montaria. No entanto, a montaria do cavaleiro feérico não é um cavalo comum, mas um raro cavalo feérico — que difere dos demais pela cor exótica de seu pelo (esverdeado, azulado, dourado...) e por sua aparência etérea. No 8° nível desta classe de prestígio, sua montaria recebe asas (de águia ou de borboleta) e pode voar com deslocamento de 30m.

Drogadora

Encontrada apenas nas tribos bárbaras mais primitivas (particularmente entre os povos-trovão de Galrasia), a drogadora é um tipo especial de curandeira. Com vasto conhecimento sobre ervas, drogas e venenos, ela usa os processos metabólicos do corpo — *seu corpo* — para fabricar medicamentos. Ingere venenos para salivar remédios, mastiga insetos para produzir pomadas, altera o próprio sangue para criar vacinas, ou deixa-se picar por bichos peçonhentos para secretar poções de cura. Enfim, seu laboratório farmacêutico é a própria carne.

A drogadora tem a pele listrada como uma zebra, marcada assim após um ritual de iniciação, executado por sua mestra. Em geral veste mantos cheios de bolsos e compartimentos, onde guarda poções, ervas e até animais vivos (que às vezes podem ser vistos correndo sob sua roupa). Durante suas caminhadas pela mata pode ser vista cheirando e mordiscando todo tipo de folha, flor ou inseto.

A drogadora é sempre uma figura exótica, que desperta sentimentos conflitantes; às vezes ela pode ser bela, atraente, com seu corpo perfeito e perfume adocicado; e, no momento seguinte, causa repugnância a todos enquanto espreme gosma de um verme ou mastiga uma aranha!

Este é um ofício que poucas conseguem (ou aceitam) exercer. Por isso drogadoras são valiosas entre povos primitivos, embora nem sempre tratadas com o respeito merecido (por suas capacidades de combate reduzidas). É raro que abandonem suas comunidades nativas para viver como aventureiras. Mas qualquer grupo de heróis que conte com suas capacidades será capaz de tolerar *muito* dano.

Claro, membros de povos civilizados podem ter dificuldade em lidar com estas curandeiras selvagens e seus métodos, digamos, pouco higiênicos. É verdade que o beijo de uma drogadora pode salvar sua vida. Mas também é verdade que, na maioria das vezes, é melhor não perguntar de *onde* exatamente saiu aquela poção...

Apesar da semelhança óbvia com druidas, não é necessário pertencer a esta classe para ser uma drogadora. Os únicos requisitos importantes são uma boa saúde e vasto conhecimento natural.

Drogadora

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Curandeira exímia, imunidade a doenças, produzir poções (magias de 1º nível, 1/dia)
2º	+1	Imunidade a venenos, toque curativo
3º	+2	Tolerância a dor (inconsciência), produzir poções (magias de 2º nível, 2/dia)
4º	+3	Resistência a ácido 5, perfume intoxicante
5º	+3	Intuição Natural, produzir poções (magias de 3º nível, 3/dia)
6º	+4	Tolerância a dor (sangramento), imunidade a paralisia, petrificação e sono
7º	+5	Produzir poções (magias de 4º nível, 4/dia)
8º	+6	Resistência a ácido 10
9º	+6	Produzir poções (magias de 5º nível, 5/dia)
10º	+7	Curandeira perfeita

Pré-Requisitos

- **Perícias:** Conhecimento (natureza) 8 graduações e Cura 8 graduações.
- **Talentos:** Fortitude Maior.
- **Especial:** apenas mulheres.

4 PV
+ mod. Con por nível

Habilidades de Classe

Curandeira Exímia: a drogadora tem extraordinário conhecimento sobre os segredos do corpo. Ela adiciona seu nível nesta classe como um bônus em testes de Cura, e sempre pode escolher 10 nesses testes.

Imunidades: por sua saúde perfeita e extrema tolerância a toxinas, a drogadora adquire certas imunidades e resistências conforme avança nesta classe de prestígio.

No 1º nível torna-se imune a todas as doenças, inclusive mágicas.

No 2º nível torna-se imune a venenos.

No 4º nível adquire resistência a ácido 5.

No 6º nível torna-se imune a paralisia, petrificação e sono.

No 8º nível adquire resistência a ácido 10.

Produzir Poções: através de procedimentos secretos (e será melhor para todos que *continuem* secretos...), a drogadora faz poções. Uma vez por dia, ela pode produzir uma poção sem gastar TO ou XP. Preparar uma poção exige 10 min. Poções de drogadora perdem seu efeito se não consumidas em 24 horas. A cada dois níveis, a drogadora ganha um uso diário adicional desta habilidade.

A drogadora não precisa ter o talento Preparar Poção, nem conhecer as magias necessárias ou ter qualquer outro pré-requisito necessário para criar a poção. No entanto, seu acervo de receitas é limitado. Ela começa sabendo preparar um número de poções igual a 1 + mod. Sab escolhidas entre magias divinas de 1º nível. A cada nível, a drogadora aprende uma nova receita. A cada dois níveis, pode aprender receitas de um nível de magia superior.

Toque Curativo: no 2º nível, as próprias emanações corporais da drogadora atuam como medicamentos poderosos. Ela pode, com um toque e uma ação padrão, curar 3d6 pontos de dano em uma criatura viva. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia igual a seu nível nesta classe de prestígio.

Tolerância a Dor: treinada para suportar as piores provações físicas, a drogadora é muito resistente à dor. A partir do 3º nível, ela não fica inconsciente se chegar a 0 ou menos PV. Ela ainda fica sangrando, e ainda morre se seus PV alcançarem um número negativo igual à metade de seus PV totais.

Chegando ao 6º nível, a drogadora não fica sangrando se chegar a 0 ou menos PV.

Por fim, a partir do 9º nível, a drogadora só morre se seus PV alcançarem um número negativo igual a seus PV totais (por exemplo, uma drogadora com 82 PV só morre se chegar a –82 PV).

Perfume Intoxicante: a drogadora cheira como todas as flores, frutas e coisas doces. A partir do 4º nível, qualquer criatura a até 3m da drogadora deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + nível nesta classe) ou é afetada por *enfeitiçar monstro*.

Uma criatura bem-sucedida não pode ser afetada novamente por 24 horas. Criaturas com habilidade de faro falham automaticamente nesse teste.

Intuição Natural: no 5º nível a drogadora recebe Intuição Natural como um talento adicional, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

Curandeira Perfeita: no 10º nível a drogadora descobre os maiores segredos do ciclo da vida, e atinge o ápice das capacidades medicinais. Sua habilidade de toque curativo agora cura 10d6 pontos de dano, e não tem mais limite de utilizações diárias.

Engenhoqueiro Goblin

Exceto pelo famoso Lorde Niebling, não há gnomos em Arton. Mas há razoáveis substitutos.

A maioria dos goblins é incapaz de lidar com magia arcana. Seja por verdadeira inaptidão mental, seja por não confiar nesse tipo de fórmula, eles raramente se tornam magos convencionais. Apesar disso, um goblin pode ser tão inteligente quanto qualquer humano. Como resultado, essa deficiência em conjuração incentivou a raça na busca por soluções alternativas para vencer obstáculos.

Para resolver problemas simples que os humanos costumam solucionar com mágica, os goblins recorrem a aparelhos de eficiência duvidosa. Engenhos fabricados através de certas "tecnologias" — ciências que em outros mundos atingiram altos patamares, mudaram sociedades, mas aqui são consideradas estranhas e perigosas. Coisa de excêntricos (e loucos). E em Arton, apenas os goblins parecem excêntricos (e loucos) o bastante para inventar tais engenhos.

O engenhoqueiro goblin é o cientista louco extremo. Carregado de peças e ferramentas, ele consegue inventar, consertar ou improvisar máquinas fantásticas em pouquíssimo tempo, com uma rapidez que causa tonturas, ainda que seu desempenho seja precário — em geral funcionam apenas uma vez, ou durante poucos momentos. E ocasionalmente explodem. Mas seus inventos, quando dão certo, são maravilhosos!

Habilidades de Classe

Engenhocas: você pode fabricar aparelhos capazes de simular os efeitos de magias arcanas ou divinas, mas de forma não mágica. Você pode, por exemplo, construir uma arma de pólvora (como uma *bola de fogo* ou *relâmpago*), um veículo a vapor capaz de carregar pessoas ou cargas (*montaria arcana*, *disco flutuante*), um autômato (*invocar monstro*), uma máquina voadora (*levitação*, *voo*...), uma flauta hipnótica (*enfeitiçar pessoas*), um projetor de imagens (*imagem silenciosa*), uma pistola de dardos tranquilizantes (*sono*), etc.

Você começa com (1 + mod. Int) engenhocas. Cada engenhoca imita o efeito de uma magia de 1º ou 2º nível, à sua escolha. Ativar uma engenhoca exige uma ação padrão e um teste de

Engenhoqueiro Goblin

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Engenhocas (1º e 2º níveis)
2º	+1	Inventor de campo
3º	+1	Modificação maluca (uma modificação)
4º	+2	Engenhocas (3º e 4º níveis)
5º	+2	Aparato ajudante
6º	+3	Modificação maluca (duas modificações)
7º	+3	Engenhocas (5º e 6º níveis)
8º	+4	Engenhoca de estimação
9º	+4	Modificação maluca (três modificações)
10º	+5	Engenhocas (7º nível), mestre engenhoqueiro

Pré-Requisitos

- **Raça:** goblin, quem diria?
- **Perícias:** Conhecimento (engenharia) 6 graduações e Ofícios (engenhoqueiro) 6 graduações.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Ofício [engenhoqueiro]).

2 PV
+ mod. Con por nível

Ofício (engenhoqueiro) contra CD 15 + nível da magia. Em caso de sucesso, a engenhosa funciona da mesma forma que a magia (CD 10 + nível da magia + mod. Int para resistir). Se falhar, a engenhoca estraga e não pode voltar a ser utilizada até ser consertada (1 hora). Cada nova utilização da engenhoca no mesmo dia aumenta a dificuldade do teste de Ofício em CD+5.

Embora nem sempre funcionem, engenhocas não estão sujeitas às limitações das magias. Não podem ser dissipadas, e funcionam em áreas de antimagia. Ativar uma engenhoca não o deixa desprevenido, e o uso de armadura não interfere com engenhocas. A única exceção são engenhocas que simulam magias com componentes materiais. Nesse caso, o custo dos componentes deve ser pago a cada ativação (os componentes em si são diferentes, na forma de peças ou combustíveis exóticos, mas seu custo é o mesmo).

Você pode inventar novas engenhocas conforme avança de nível. A partir do 4º nível, pode inventar engenhocas que simulam magias de 3º ou 4º níveis. A partir do 7º nível, engenhocas de 5º ou 6º níveis. Por fim, no 10º nível, você pode construir engenhocas que simulam magias de 7º nível. O número máximo de engenhocas que você pode carregar a qualquer momento é igual a seu nível de engenhoqueiro + seu modificador de Inteligência. Inventar uma nova engenhoca exige uma semana de trabalho e 100 TO x nível da magia.

Exemplo: Gob, um goblin com Inteligência 18 (bônus de +4), adquire seu primeiro nível de engenhoqueiro. Ele recebe cinco engenhocas. Escolhe uma pistola de dardos corrosivos (*flecha ácida*), um lança-chamas (*mãos flamejantes*), um casaco blindado (*armadura arcana*), um par de botas adesivas (*patas de aranha*) e um tônico curativo (*curar ferimentos leves*). Para ativar sua pistola, Gob gasta uma ação padrão e faz um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 16. Na segunda vez que Gob ativar sua pistola no mesmo dia, a CD aumenta para 21 — e para 26 na terceira, 31 na quarta e assim por diante, até Gob falhar no teste (ou parar de usá-la). Se Gob falha no teste, sua pistola terá estragado. Ele pode consertá-la com uma hora de trabalho. Usos de uma engenhoca não interferem na outra.

Em uma aventura na qual precisa capturar um bandido com vida, Gob resolve inventar um disparador de redes (*teia*). Entretanto, como já possui seu limite atual máximo de cinco engenhocas, precisará se desfazer de uma.

Inventor de Campo: no 2º nível, você aprende a encaixar engrenagens, misturar reagentes alquímicos e apertar parafusos de modo a criar invenções instantâneas e descartáveis. Escolha uma magia que você poderia emular com suas engenhocas, gaste uma ação completa e faça um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 10 + 5 por nível da magia. Se for bem-sucedido, você gera

o efeito da magia escolhida. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Inteligência.

Modificação Maluca: no 3º nível, você pode aplicar uma modificação da lista a seguir a uma engenhoca que possua.

Efeito ampliado: a área do efeito da engenhoca é duplicada. Engenhocas sem área de efeito não são afetadas por esta modificação.

Efeito estendido: a duração do efeito da engenhoca é duplicada. Engenhocas com duração instantânea, permanente ou de concentração não são afetadas por esta modificação.

Efeito penetrante: a CD do teste de resistência contra a engenhoca aumenta em+2. Engenhocas sem efeitos que exigem um teste de resistência não são afetadas por esta modificação.

Efeito potente: todos os efeitos numéricos variáveis da engenhoca são aumentados em 50%. Engenhocas sem efeitos variáveis não são afetadas por esta modificação.

Efeito sutil: engenhocas são barulhentas e chamativas. Com esta modificação, entretanto, sua engenhoca é tão discreta quanto a adaga de um ladino. Uma criatura só saberá que você ativou a engenhoca se estiver olhando diretamente para você e for bem-sucedida em um teste de Percepção oposto a seu teste de Furtividade.

Você pode mudar a modificação escolhida, e qual engenhoca ela afeta, com um dia de trabalho. A cada três níveis, você recebe uma modificação adicional.

Uma engenhoca pode ter mais de uma modificação, mas modificações iguais não se acumulam. Por exemplo, no 6º nível você pode ter uma engenhoca com as modificações efeito estendido e efeito potente, ou duas engenhocas com as modificações efeito potente, mas não uma engenhoca com duas modificações efeito potente.

Aparato Ajudante: no 5º nível, você constrói um item da lista a seguir. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Autômato mecânico: um pequeno construto, provavelmente movido a corda ou vapor, que o auxilia em suas tarefas. Esta habilidade funciona como o familiar do mago, exceto pelo fato de que o familiar é um construto, não um animal.

Óculos de engenhoqueiro: par de óculos reforçados, ideal para lidar com invenções que podem explodir. Uma vez por dia, você pode usá-los para ativar uma engenhoca sem necessidade do teste de Ofício.

Engenhoca de Estimação: no 8º nível, você já usou uma de suas invenções tantas vezes que entende seus mecanismos como parte de você. Escolha uma engenhoca. Com a engenhoca escolhida, você rebebe +10 em testes de Ofício (engenhoqueiro). Você pode mudar sua engenhoca de estimação com um dia de trabalho.

Mestre Engenhoqueiro: no 10º nível, seu entendimento de engenhocas é total. Sua mente entende os mecanismos complexos com clareza insana, e seus dedos movem-se pelas alavancas, botões, engrenagens e válvulas com velocidade estonteante. Você pode ativar uma engenhoca como uma ação de movimento.

Feitor de Trolls

Os finntroll evitam todo e qualquer esforço físico — eles acreditam que, por serem mental e culturalmente avançados, não lhes cabe desempenhar qualquer trabalho braçal ou combate mundano. Logo, sua sociedade usa trabalho escravo em quase todos os tipos de atividade, de tarefas domésticas a guerras. Mas escravos humanoides comuns raramente são empregados como guerreiros. Para esse propósito existem os trolls subterrâneos, os ghillanins.

Um feitor de trolls é uma espécie de oficial militar especializado em comandar trolls na frente de batalha, ou durante missões especiais. É considerado o guerreiro finntroll supremo — muito embora ele próprio não lute! Seu treinamento é dedicado a aprimorar sua influência e controle sobre os gigantes verdes, compensando a baixa inteligência das tropas, fazendo com que trabalhem e lutem de forma mais estratégica. A brutalidade dos trolls, aliada à mente aguçada dos Trolls Nobres, resultam em uma força a ser temida.

Apesar da aversão racial a esforço físico, o feitor é disciplinado e focado. Sua compreensão dos trolls é profunda, mas sem qualquer envolvimento emocional — eles são ferramentas, nada mais. Comandados da forma mais eficiente e descartados ao menor sinal de que se tornaram inúteis. Quase todo feitor de trolls é um obcecado por controle.

O feitor tem grande prestígio na sociedade finntroll (até onde essa raça pode mostrar apreciação sincera), mas é mais frequente encontrá-lo longe de suas cidades. Estará quase sempre acompanhando expedições de caça a escravos que visitam terras estrangeiras. Muitos acabam se tornando comerciantes de escravos, enquanto outros atuam como oficiais das forças militares de Trollkyrka.

Habilidades de Classe

Açoite Finntroll: o feitor de trolls recebe Usar Arma Exótica (açoite finntroll) como um talento adicional. Ele também recebe uma destas armas sem custo.

Feito com tiras de couro com farpas de aço nas pontas, o açoite finntroll é tanto arma quanto instrumento de tortura. Uma criatura atingida pelo açoite deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano recebido). Se falhar, sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas e testes durante a próxima rodada, devido à dor.

Arma Exótica de Uma Mão • Preço 20 TO • Dano 1d8 • Crítico x2 • Peso 2,5kg • Tipo corte.

Magias: níveis de feitor de trolls acumulam-se com níveis de uma classe conjuradora que o personagem já tenha para propósitos de magias conhecidas e PM.

Feitor de Trolls

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Açoite finntroll, magias, senhor dos trolls
2º	+1	Comando sem voz
3º	+1	*Invocar trolls*
4º	+2	Potência servil
5º	+2	Sacrifício dos trolls

Pré-Requisitos

- **Raça:** finntroll.
- **Perícias:** treinado em Intimidação.
- **Talentos:** Dominar Trolls.
- **Magias:** capacidade de lançar magias de 3º nível.
- **Tendência:** qualquer Leal.

2 PV
+ mod. Con por nível

Senhor dos Trolls: para o feitor de trolls, comandar essas criaturas é tão natural quanto respirar. Ele pode usar o talento Dominar Trolls à vontade, sem limite de usos diários.

Comando sem Voz: ao longo do tempo, os trolls começam a obedecer ao feitor sem precisar ouvir sua voz. A partir do 2º nível, o feitor de trolls pode dar ordens telepáticas a qualquer troll que esteja dominando. Esta habilidade tem alcance de 30m.

Invocar Trolls (M): não basta comandar trolls — é preciso tê-los à sua disposição sempre que forem necessários. A partir do 3º nível, o feitor de trolls pode invocar 1d4+1 trolls. Esta habilidade funciona como a magia *invocar criaturas*, mas invoca apenas trolls, e pode ser usada um número de vezes por dia igual ao modificador de Carisma do feitor (mínimo 1).

Potência Servil: a partir do 4º nível, o feitor pode usar sua magia para fortalecer seus trolls. Como uma ação de movimento, pode gastar até 5 PM. Todos os trolls sob seu domínio recebem um bônus igual aos PM gastos em jogadas de ataque e dano, durante uma rodada. Por exemplo, se o feitor gasta 3 PM, os trolls recebem +3 nas jogadas de ataque e dano por uma rodada.

Sacrifício dos Trolls: no 5º nível, o domínio do feitor sobre seus trolls é total, a ponto de fazê-los sofrer ataques em seu lugar. Como uma reação, o feitor pode transferir para qualquer troll adjacente sob seu domínio qualquer ataque ou magia que receba.

Por exemplo, se um arqueiro elfo dispara sua flecha e consegue um acerto crítico contra o feitor, este pode usar sua habilidade para que um troll adjacente fique no caminho da flecha, como se o ataque fosse contra ele. O troll ainda tem direito a qualquer teste de resistência permitido pelo ataque ou magia.

Esta habilidade *não* tem limite de usos por rodada — enquanto um feitor tiver trolls ao redor, será praticamente invencível!

Trolls Variantes

Todos os tipos de trolls descritos a seguir podem ser invocados e controlados pelo feitor de trolls. Todos usam as mesmas estatísticas de jogo descritas em *Tormenta RPG* (Capítulo 11: Bestiário), exceto por pequenas diferenças em cada espécie.

Troll do Pântano: é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite contínuo e macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanoides, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas...

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície — são os mais amplamente utilizados pelos finntroll.

Vastas hordas destas criaturas cinzentas atacaram Doherimm. A pele cinzenta dos ghillanin é mais dura que a do troll comum (CA 21, em vez de 19). Entretanto, eles são muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por rodada quando tocados pelo sol ou na área de uma magia *luz do sol*. Nessas condições, sua cura acelerada também deixa de funcionar.

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a frio, como também absorvem sua energia, ficando maiores! Um glacioll atingido por um ataque ou magia de frio ganha PV em vez de sofrer dano (podendo exceder seu total). Além disso, para cada 10 PV que ganhar, recebe também +1 em jogadas de ataque e dano. Os pontos de vida temporários e bônus em ataque e dano são cumulativos, e duram uma hora.

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem respirar debaixo d'água e possuem deslocamento de natação de 9m. Entretanto, em terra firme sofrem penalidade de —1 nas jogadas de ataque e CA. Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis!

Galhofeiro Halfling

Halflings são o mais pacato dos povos. Gostam de comida, conforto e quietude. Mesmo assim, não são antissociais ou mal-humorados — pelo contrário, a maioria é conhecida por sua atitude positiva e bom humor. Mesmo os raros halflings aventureiros, em geral, não fogem à regra: costumam ser os mais brincalhões, malandros, divertidos no grupo.

Alguns até exageram.

Alguns levam isso ao extremo, tornando-se irritantes.

Alguns insistem nas brincadeiras, apesar da irritação que causam.

E alguns transformam suas piadas em arte. Em arma. Esses são os galhofeiros.

O galhofeiro halfling aproveita aquilo que sua raça tem de melhor (tamanho diminuto, aparência cômica, espírito bonachão) como vantagem contra seus inimigos. Ele não tenta triunfar sobre humanos, minotauros e outros brutamontes com força ou agressividade — luta apenas em seus próprios termos, e assim consegue vencer. Ou, pelo menos, fazer seus inimigos de bobos.

Os galhofeiros têm grande afinidade com Hyninn, o Deus dos Ladrões, mas muitos nunca chegam a cometer um único furto. Mesmo assim, encarnam os valores da divindade ao destacar-se pela esperteza e irreverência. Por vezes são vistos como um tipo de "campeão de Hyninn", verdadeiros paladinos da malandragem!

Diante dessa alcunha, o galhofeiro concorda, com a cara mais séria do mundo. Então se afasta, porque o sujeito pomposo que faz tais conjecturas está prestes a levar um banho de lama, cair num alçapão oculto, ou ser vítima de uma inocente explosão...

Habilidades de Classe

Ridicularizar: a arma do galhofeiro é seu humor. Você aprende a usar brincadeiras e insultos para desestabilizar seus inimigos, tornando-os descuidados e desajeitados. Até o mais digno cavaleiro da morte hesita e se confunde quando todos estão rindo dele...

Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Atuação oposto a um teste de Vontade de uma criatura a até 9m. Se for bem-sucedido, você ridiculariza o oponente, impondo um redutor

Galhofeiro Halfling

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ridicularizar (–2 de penalidade)
2º	+1	Mestre da finta
3º	+2	Charuto fumegante
4º	+3	Ridicularizar (fúria)
5º	+3	Mestre da finta, flor na lapela
6º	+4	Charuto fumegante maior
7º	+5	Ridicularizar (nível negativo)
8º	+6	Mestre da finta
9º	+6	Você é engraçado!
10º	+7	Ridicularizar (*riso histérico*)

Pré-Requisitos

- **Raça:** halfling.
- **Perícias:** treinado em Atuação e Enganação.
- **Tendência:** qualquer não Leal.

3 PV
+ mod. Con por nível

de –2 em todas as suas jogadas e testes até o fim do combate (ou durante um minuto fora de combate).

A partir do 4º nível, suas piadas se tornam mais ácidas e deixam o oponente louco de raiva. Além da penalidade normal de –2, a vítima também recebe as mesmas penalidades por estar em fúria (classe de armadura –2, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração). *Nota:* a vítima *não* recebe nenhuma habilidade de fúria, apenas suas penalidades!

A partir do 7º nível, suas piadas ficam ainda mais cruéis, drenando toda a autoconfiança do alvo. Além de todos os efeitos anteriores, a vítima recebe um nível negativo. Esta habilidade é cumulativa — você pode fazer novos testes contra a mesma criatura para impor mais níveis negativos (mas não as outras penalidades). Como esta habilidade não é baseada em energia negativa, mesmo criaturas imunes a energia negativa podem ser afetadas. Estes níveis negativos desaparecem ao fim do dia.

No 10º nível, seus insultos atingem a perfeição, transformando a vítima em motivo de riso irresistível. Quando você usa sua habilidade de ridicularizar, todos os aliados da vítima devem fazer um teste de Vontade (CD 20 + mod. Car) ou são afetados por *riso histérico.*

Esta habilidade funciona apenas contra criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) capazes de entender seu idioma. Não há limite de usos. No entanto, quando uma vítima é bem-sucedida em seu teste de Vontade para resistir, as piadas do galhofeiro perdem a graça e não funcionam novamente até o fim do combate ou cena.

Mestre da Finta: embora prefira evitar o combate, quando forçado a lutar o galhofeiro é um mestre em ridicularizar o oponente. No 2º nível, e a cada três níveis subsequentes, você recebe um entre os seguintes talentos, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos: Foco em Perícia (Atuação ou Enganação), Fintar Aprimorado, Flerte Estratégico, Insulto Sagaz, Panache.

Charutos Flamejantes: as brincadeiras do galhofeiro podem ser mortais! No 3º nível, você adquire a habilidade de transformar os tradicionais charutos dos halflings em armas flamejantes.

Esta habilidade exige um charuto preparado com ervas conhecidas apenas pelos halflings. Com uma ação padrão, você pode levar o charuto à boca e soprar um cone de chamas com 6m. Todas as criaturas na área sofrem 8d6 pontos de dano por fogo (Reflexos, CD 10 + seu nível nesta classe + mod. Int, reduz à metade).

Você pode soltar três baforadas com o mesmo charuto. Preparar um novo charuto exige uma hora de trabalho. Um charuto fica inerte e perde seus efeitos após 24 horas.

No 6º nível, você aprimora sua mistura de fumo e reagentes explosivos. O charuto passa a causar 12d6 pontos de dano de fogo.

Em tempo: se outra criatura exceto o galhofeiro tenta fumar um destes charutos, existe 50% de chance por rodada de uma

explosão, causando o mesmo dano ao fumante e todos a até 3m. O fumante não tem direito a teste de Reflexos para meio dano (convenhamos, nem um monge épico se esquivaria disso...).

Flor na Lapela: um bom piadista sempre tem uma flor na lapela pronta para esguichar água na cara de alguém, ou um dispositivo capaz de eletrocutar quem aperta sua mão. A partir do 5º nível, você dispõe de um destes "aparatos humorísticos".

Escolha o tipo de aparato — uma flor que esguicha ácido, uma corneta estridente, uma bomba que salta de seu chapéu... Escolha também um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico) adequado. Uma vez por combate, quando recebe dano por um ataque corpo-a-corpo, você pode usar seu dispositivo para causar ao atacante a mesma quantidade de dano do tipo escolhido.

O aparato *pode* ser tirado de você (caso todo o seu equipamento seja confiscado, por exemplo), mas ninguém mais é capaz de usá-lo — só você domina as técnicas dessas piadas doloridas. Você pode construir outro aparato com um dia de trabalho em uma oficina.

Você é Engraçado!: o galhofeiro aprende a executar suas "piadas" e "brincadeiras" com a cara mais inocente do mundo — e sempre há quem o defenda de valentões sem senso de humor.

A partir do 9º nível, uma vez por combate, escolha um oponente que não tenha sido vítima de nenhuma de suas habilidades de classe. Como uma ação padrão, faça um teste de Enganação oposto ao teste de Vontade do oponente. Se você for bem-sucedido, o oponente fica convencido de que você é apenas um brincalhão inocente, passando a protegê-lo, e até voltando-se contra seus aliados! Considere o mesmo efeito de *enfeitiçar pessoa*.

O efeito persiste até o fim do combate, ou até vítima receber qualquer dano seu ou de seus aliados — quando então volta a si e percebe que você é um grandessíssimo filho da...

Guarda-Costas de Tauron

Tapista, o Reino dos Minotauros, vive sob a doutrina do Deus da Força. Após as Guerras Táuricas, Tapista expandiu a influência do deus, criando o Império de Tauron. Os altos oficiais das legiões e da política do Império devem seguir os preceitos da divindade — ou pelo menos aparentar isso.

Mas existem aqueles que realmente seguem os dogmas do Deus da Força. Para quem a máxima de que "o forte deve proteger o fraco, o fraco deve respeitar o forte" é lei. Entre estes, destaca-se o guarda-costas de Tauron.

O guarda-costas de Tauron é um minotauro que escolheu dedicar sua vida à proteção de alguém mais fraco — mas não menos importante. Ele não vê a si mesmo necessariamente como superior a seu protegido. Pelo contrário, pode até mesmo ser um servo do "fraco". Mas sabe que, por suas capacidades físicas, tem a obrigação de defendê-lo.

A relação entre um guarda-costas de Tauron e seu protegido é curiosa. Tauron comanda que "o fraco deve respeito e obediência ao forte", mas o guarda-costas interpreta essa lei de forma diferente — para ele, proteger é o mesmo que servir. Embora tenha autoridade total em momentos de combate e perigo, o guarda-costas é obediente ao seu protegido em demais situações. Não é incomum, por exemplo, que um senador tapistano tenha um guarda-costas de Tauron cuidando de sua segurança.

Muitas vezes, guarda-costas e protegido formam poderosos laços de amizade e companheirismo. Um acaba se tornando o braço direito do outro, seu confidente, a única pessoa em quem confia de verdade. Também há casos em que o minotauro protege um animal ou criatura fantástica.

Há ainda situações em que o protegido *não é* voluntário nesta relação — mais de um guarda-costas tomou a missão de proteger alguém que preferiria se virar sozinho! Isso é especialmente comum quanto a elfos: uma vez que Tauron acolheu Glórienn, muitos minotauros enxergam nisso um exemplo divino de que os elfos precisam ser protegidos — pouco importa se o elfo concorda ou não! Por outro lado, um protegido de má vontade pode tornar a vida de seu guarda-costas um inferno...

Toda essa confiança e devoção têm um motivo: para o guarda-costas, seu dever é mais que uma profissão. É sagrado. Quando trabalha pela segurança de seu protegido, o guarda-costas de Tauron está honrando sua divindade, está fazendo uma oração mais poderosa que quaisquer palavras. Ele sente a presença de Tauron protegendo-o, assim como ele protege quem é mais fraco.

Guarda-Costas de Tauron

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Protegido, proteção inspirada +1
2º	+2	Não chegue perto! (bônus em manobras)
3º	+3	Sempre alerta (não fica desprevenido)
4º	+4	Fuga para a segurança (carregar protegido), não fique longe!
5º	+5	Proteção inspirada +2, mente leal
6º	+6	Não chegue perto! (alcance)
7º	+7	Sempre alerta (bônus em Iniciativa)
8º	+8	Fuga para a segurança (sofrer dano)
9º	+9	Dia e noite, proteção inspirada +3
10º	+10	Protetor supremo

Pré-Requisitos

- **Raça:** minotauro.
- **Perícias:** treinado em Iniciativa e Percepção.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Tendência:** qualquer Leal.

6 PV
+ mod. Con por nível

Habilidades de Classe

Protegido: o guarda-costas de Tauron deve escolher um protegido, que pode ser um personagem jogador ou PdM (com aprovação do mestre). A única restrição é que o minotauro seja fisicamente mais forte que o protegido (deve ter Força e bônus base de ataque mais altos). Se em algum momento o minotauro deixa de satisfazer esse requisito, deve escolher outro protegido.

Exceto neste caso, o minotauro jamais pode desistir de um protegido. Se trair ou abandonar seu protegido por livre vontade (deixando-o sozinho em uma situação de perigo, curando-se quando seu protegido está ferido...), o guarda-costas perde suas habilidades de classe por um mês.

Se o protegido morrer, além de perder suas habilidades por um mês, o guarda-costas de Tauron recebe dois níveis negativos — que persistem até o protegido ser ressuscitado. O guarda-costas pode acolher outro protegido, mas a vergonha da perda anterior (e os níveis negativos!) ficam com ele para sempre...

Proteção Inspirada: o guarda-costas precisa estar no auge de suas habilidades. Sempre que está a até 9m de seu protegido, você recebe +1 em jogadas de ataque e dano. No 5° nível, este bônus aumenta para +2 e, no 9º nível, +3.

Não Chegue Perto!: o guarda-costas de Tauron não pode permitir ser incapacitado. A partir do 2° nível, sempre que estiver adjacente a seu protegido, você recebe +4 em testes de manobras.

A partir do 6º nível, sempre que estiver adjacente a seu protegido, seu alcance natural aumenta em 1,5m.

Sempre Alerta: o guarda-costas de Tauron sabe que não pode relaxar. A partir do 3° nível, você nunca fica desprevenido enquanto estiver adjacente ao seu protegido.

A partir do 7º nível, você soma seu nível nesta classe em testes de Iniciativa enquanto estiver adjacente ao protegido.

Fuga para a Segurança: às vezes, apenas uma retirada estratégica pode salvar seu protegido. A partir do 4° nível, você recebe Portador da Segurança como talento adicional, mas pode carregar seu protegido com uma ação livre, e ele pode ser de tamanho Médio.

A partir do 8º nível, enquanto carrega seu protegido, você recebe em seu lugar qualquer dano que o afetaria.

Não Fique Longe!: o guarda-costas de Tauron não deixa que seu protegido fique fora de alcance. A partir do 4° nível, você recebe uma ação de movimento extra por rodada — mas apenas para se aproximar de seu protegido.

Mente Leal: nem mesmo a magia pode fazer o guarda-costas de Tauron desistir de sua missão. A partir do 5° nível, você soma seu nível nesta classe a testes de Vontade contra encantamentos que o façam prejudicar seu protegido de qualquer forma (atacando-o, fugindo, revelando seus segredos...).

Dia e Noite: para o verdadeiro guarda-costas, não há descanso. A partir do 9° nível, você só precisa dormir uma hora por noite. Além disso, você pode dormir de armadura sem ficar fatigado.

Protetor Supremo: no 10º nível, você se torna o guardião ideal. Enquanto está carregando seu protegido, você recebe RD 10.

Improvisador de Lena

A raça humana é agressiva. Em sua ambição e insatisfação, este povo conquista, domina e muitas vezes destrói tudo pela frente. A ânsia humana por evolução e crescimento raramente deixa espaço para a sutileza. Ou para a paz.

Mas, para muitos, agressividade e violência são apenas o caminho fácil. O caminho óbvio. O caminho antiquado, estúpido, limitado. E, se os humanos fizessem tudo do modo fácil, ainda estaríamos morando em cavernas.

Alguns humanos escolhem realizar suas conquistas com mais inteligência, mais inventividade. Ficam longe de armas ou magias destrutivas e encontram outras formas de vencer obstáculos. Voltam-se à Deusa da Vida e seus dogmas de não agressividade para dar vazão aos seus ímpetos criativos. São os improvisadores de Lena.

O improvisador é um herói que domina todos os aspectos da vida de aventureiro — exceto o combate! Encontra soluções inventivas para todos os desafios, constrói engenhocas na hora, lembra-se de informações obscuras, engana inimigos... Tudo sem jamais pegar em armas ou usar qualquer forma de violência, mundana ou arcana. Ao contrário das clérigas de Lena, ele não é proibido de lutar; apenas escolhe não fazê-lo. Confia que sua engenhosidade supera qualquer arma ou magia. Confia que pode derrotar inimigos sem matar ou ferir. Sempre há outro meio.

O improvisador é um mestre das soluções não convencionais. Com uma flecha do elfo, ele desativa a armadilha. Com um fio da barba do anão, ele encontra a brisa que denuncia a passagem secreta. Com um bolinho do halfling, ele deixa uma pista falsa que engana os monstros em seu rastro. É assombrosa sua habilidade de resolver problemas com os itens mais mundanos.

Não existe uma ordem oficial de improvisadores de Lena, ou mesmo uma maneira "tradicional" de aprender suas técnicas. Cada um descobre a vocação sozinho, à sua própria maneira. Muitos até mesmo surpreendem-se por encontrar outros como eles mesmos. Mas todos têm em comum um profundo respeito pela vida, uma criatividade incontrolável e um desejo intenso de evoluir além do derramamento de sangue. Ferir quaisquer criaturas não tem graça. Afinal, como humanos, deveríamos pensar em soluções melhores que essa, não?

Pré-Requisitos

- **Raça:** humano.
- **Perícias:** Conhecimento (qualquer) 8 graduações e Ofício (qualquer) 8 graduações.
- **Talentos:** Diligente, Faz-Tudo.

4 PV
+ mod. Con por nível

Improvisador de Lena

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Caminho de Lena, metido versátil (classe básica)
2º	+1	Cultura inútil, improviso mundano
3º	+1	Talentoso
4º	+2	Improviso mágico (um minuto)
5º	+2	Metido versátil (classe de prestígio)
6º	+3	Talentoso
7º	+3	Soco decisivo
8º	+4	Improviso mágico (ação completa)
9º	+4	Talentoso
10º	+5	Metido versátil (ação livre)

Habilidades de Classe

Caminho de Lena: o improvisador de Lena nem sempre é devoto da Deusa da Vida, mas segue seus ensinamentos — porque eles levam a soluções mais engenhosas para os problemas. Você não pode causar dano a outras criaturas (mesmo mortos-vivos) com ataques ou magias. Se fizer isso, perde todas as suas habilidades de classe por uma semana. Você pode, contudo, enganar inimigos para que caiam em armadilhas, prendê-los, etc.

Metido Versátil: a frase mais comum para um improvisador de Lena é "eu não sou um mago, sou metido" ou "não sou um ranger, sou metido" ou qualquer variação. "Metendo-se" nos campos de todos os tipos de aventureiros, o improvisador adquire uma versatilidade impressionante.

Você pode gastar uma ação completa para ganhar, temporariamente, uma habilidade de classe de qualquer classe básica, exceto magias. Você pode ganhar apenas habilidades de nível igual ou inferior ao seu nível nesta classe de prestígio. Por exemplo, para adquirir forma selvagem (uma habilidade de druida de 5º nível), você deve ter pelo menos 5 níveis de improvisador de Lena.

Uma habilidade adquirida assim dura até o fim do dia. Você pode fazer isso um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência.

A partir do 5º nível, você também pode escolher habilidades de classes de prestígio — mas, para estas, seus níveis de improvisador contam pela metade. Assim, para adquirir a habilidade sempre alerta (habilidade de 3° nível de guarda-costas de Tauron), você deve ter pelo menos 6 níveis de improvisador de Lena.

No 10° nível, sua capacidade de improvisação é total. Você pode usar esta habilidade como uma ação livre.

Cultura Inútil: o improvisador de Lena já leu sobre incontáveis assuntos, já conversou com especialistas de todas as áreas, já estudou os tópicos mais obscuros. No 2° nível, você adquire a habilidade conhecimento de bardo. Caso já a possua, recebe +4 em todos os seus testes de Conhecimento.

Improviso Mundano: quem precisa de ferramentas próprias quando um canivete ou barbante resolve tudo? No 2° nível, você não recebe mais nenhuma penalidade por fazer testes de perícias sem um kit próprio (por exemplo, Cura sem um kit de medicamentos, ou Ladinagem sem um kit de ladrão).

Talentoso: o improvisador de Lena é um indivíduo de muitos talentos... Literalmente. No 3°, 6° e 9° níveis desta classe de prestígio, você recebe um talento adicional. Além disso, sempre

que receber um novo talento por esta habilidade, você pode trocar todos os outros talentos que tenha recebido por ela. A mudança é permanente até você receber esta habilidade de novo (ou seja, você pode mudar um talento uma vez no 6º nível, e dois talentos no 9º).

Improviso Mágico: com um pouco de corda, uma bota velha e um cantil, o improvisador é capaz de construir uma bomba! No 4º nível, você recebe a habilidade que é a marca registrada desta classe. Faça um teste de Inteligência: em caso de sucesso, você consegue lançar uma magia — na verdade, você usa tranqueiras que achou pelo caminho para simular o mesmo efeito. A magia pode ser arcana ou divina, de nível igual ou inferior a seu nível nesta classe. A dificuldade do teste é CD 10 + nível da magia.

Independente do tempo de execução original da magia, usar esta habilidade exige um minuto — o tempo que você leva para coletar materiais e montar seu "invento". Se a magia exige componentes materiais, você precisa pagar esse custo. Pode usar a habilidade quantas vezes quiser — mas, para cada teste de Inteligência após o primeiro no mesmo dia, a dificuldade aumenta em CD+1; uma hora a criatividade acaba...

A partir do 8º nível, usar esta habilidade é uma ação completa.

Soco Decisivo: o improvisador de Lena não recorre à violência — mas, às vezes, um soco certeiro pode evitar derramamento de sangue. A partir do 7º nível, uma vez por dia, você pode fazer um ataque desarmado contra uma criatura viva, sem violar o caminho de Lena (veja acima). Apenas para este ataque, seu bônus base de ataque é igual ao seu nível de personagem. Se acertar, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD igual ao resultado da sua jogada de ataque). Se falhar, desmaia, ficando desacordada por 1d10 minutos. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a esta habilidade.

Em geral, depois de desferir o soco decisivo, o improvisador sacode a mão e faz uma careta de dor, porque não está acostumado a lutar e se machuca...

Mestre dos Desejos

Desejos têm poder — principalmente aqueles ainda não realizados. Desejos movem pessoas, famílias, nações, até mesmo deuses. Atravessam séculos e continentes. Transformam o mundo. Daí vem o grande fascínio causado pelos gênios, estes seres mágicos que realizam desejos.

Os qareen, ou meio-gênios, são uma raça naturalmente mágica. Descendentes dos gênios do Deserto da Perdição, trazem a dádiva de Wynna no sangue. Também são expansivos, generosos, alegres e prestativos. Para os qareen, não há prazer maior que usar sua mágica para ajudar outros — seus poderes chegam a aumentar quando atendem aos desejos de outras pessoas.

Alguns qareen personificam e melhoram ainda mais estes aspectos da raça. Eles estudam e desenvolvem sua herança arcana, entrando em contato com as forças primordiais de onde se originam os gênios — e os desejos. Aumentam suas capacidades mágicas e, principalmente, seus poderes de atender a pedidos. Eles são os mestres dos desejos.

O mestre dos desejos é um qareen que aprendeu a controlar esse poder inerente à vontade, à sensação de *querer* algo. Como as próprias habilidades de todos os qareen demonstram, o ato de desejar não é algo imaterial e sem consequências em Arton. Desejos têm poder, têm peso no tecido da Criação. Ora, este é um mundo em que a simples crença pode transformar um mortal em um deus. Por que, então, um desejo não poderia transformar a realidade?

Lidando com as vontades e ambições dos outros, o mestre dos desejos costuma ser dotado de enorme empatia. Ele percebe o que as pessoas à sua volta querem, mesmo sem que digam — e sente-se impelido a ajudá-las, a realizar seus anseios e trazer felicidade a todos. Uns poucos abafam esse instinto altruísta, usando as ansiedades alheias para seus próprios fins malignos. Mas, quaisquer que sejam seus objetivos e métodos, o mestre dos desejos é talvez o único que realmente compreende esta força sutil, mas poderosa — talvez o maior poder do universo.

Mestre dos Desejos

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, eu quero agora, pensamento positivo (testes de resistência)
2º	+1	Seu desejo é uma ordem 1/dia
3º	+1	Cuidado com o que deseja 1/dia
4º	+2	Pensamento positivo (testes de perícia)
5º	+2	Seu desejo é uma ordem 2/dia
6º	+3	Gênio da lâmpada
7º	+3	Eu desejo mais desejos (*desejo restrito*)
8º	+4	Cuidado com o que deseja 2/dia
9º	+4	Seu desejo é uma ordem 3/dia
10º	+5	Eu desejo mais desejos (*desejo*)

Pré-Requisitos

- **Raça:** qareen.
- **Perícias:** treinado em Intuição.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 3º nível.

2 PV
+ mod. Con por nível

Habilidades de Classe

Magias: níveis de mestre dos desejos acumulam-se com níveis de uma classe conjuradora arcana que o personagem já tenha para propósitos de magias conhecidas e PM.

Pensamento Positivo: o simples ato de querer muito algo pode afetar a realidade — o mestre dos desejos sabe disso, e usa essa energia para se fortalecer.

Você recebe +1 em testes de resistência para cada aliado desejando seu sucesso em uma tarefa contínua ou missão (algo como invadir uma masmorra, recuperar um tesouro, derrotar um inimigo...). Para desejar sucesso, basta ao aliado estar presente, consciente e ciente de sua tarefa.

O bônus máximo que você pode receber é igual a seu modificador de Carisma — quanto mais simpático e agradável você é, mais boa vontade é capaz de atrair. Ativar esta habilidade é uma ação livre, seus efeitos duram uma cena ou combate, e ela pode ser usada até três vezes por dia.

A partir do 4º nível, a habilidade também afeta testes de perícias.

Eu Quero Agora: você usa o desejo de seus aliados como oportunidade para agir. Um aliado pode usar uma ação padrão e pedir a você para lançar uma magia. Em termos de jogo, você lança a magia na iniciativa de seu aliado, usando a ação padrão de seu aliado (ele deixa de agir para que você o faça).

Você ainda gasta pontos de magia (ou esquece a magia) de forma normal. Você ainda pode agir em sua própria iniciativa.

Seu Desejo É uma Ordem: cumprir desejos de seus amigos é um de seus maiores prazeres — e sua maior habilidade. A partir do 2° nível, uma vez por dia, você pode fazer com que um aliado role novamente uma jogada de ataque ou teste de perícia no qual tenha recém falhado. Você deve testemunhar a falha e estar a até 9m. No 5º e 9º níveis, você recebe utilizações diárias adicionais.

Cuidado com o que Deseja: o mestre dos desejos aprende a distorcer as vontades de seus inimigos, usando o poder de seus desejos contra eles próprios. A partir do 3° nível, uma vez por dia, como uma reação, você pode fazer um ataque bem-sucedido de um inimigo a até 9m atingir outro inimigo, em vez de você ou um de seus aliados.

Por exemplo, um orc atinge seu companheiro de grupo com um golpe de clava. O ataque seria bem-sucedido — mas você usa sua habilidade. Ao contrário do que o orc desejava, a espada resvala na armadura de seu aliado e acaba ferindo outro orc.

O inimigo mais próximo é afetado pelo ataque. Se não há outro inimigo disponível, o próprio atacante é a vítima.

Chegando ao 8° nível, você recebe mais uma utilização diária desta habilidade.

Gênio da Lâmpada: um verdadeiro amigo deve estar sempre disponível. Ao atingir o 6º nível, você encontra ou fabrica um item (em geral uma lâmpada a óleo ou um anel) com o qual desenvolve uma ligação especial.

Você deve confiar este item a um aliado. Como uma ação padrão, o aliado pode ativar o item (por exemplo, esfregando a lâmpada), para fazer você surgir em um espaço adjacente a ele. Role Iniciativa. Você age a partir da próxima rodada.

Para ser convocado por esta habilidade, você pode estar em qualquer lugar em Arton, mas não em outro Plano. Note, contudo, que você *não pode* se recusar a aparecer — uma vez ativado o item, você será transportado, não importa o que estivesse fazendo antes...

Eu Desejo Mais Desejos: chegando ao 7º nível, você pode lançar *desejo restrito* uma vez por semana, sem gastar PM.

Ao atingir o 10º nível desta classe de prestígio, você pode lançar *desejo* uma vez por semana, sem gastar PM.

Predador Primal

Enquanto a maior parte dos povos humanoides avança rumo à civilização, alguns preferem retornar à selvageria de seus ancestrais. O predador primal é ainda mais bruto e primitivo que o bárbaro comum — um caçador selvagem, instintivo, profundamente conectado com sua natureza animal.

O predador primal reverte à aparência e comportamento que seus antepassados tiveram em tempos imemoriais, primevos, quando Megalokk era a divindade mais cultuada no mundo. Ele abandona quase qualquer vestígio de inteligência que tivesse antes. E, conforme avança nesta classe, seu próprio corpo torna-se mais massivo, revestido de formações ósseas ameaçadoras.

O predador primal é pouco mais que uma fera, considerado perigoso demais mesmo entre os povos tribais. Membros desta classe são evitados, expulsos ou, na melhor das hipóteses, mantidos como bestas de guerra. Aqueles que vivem em liberdade são caçadores solitários, atacando qualquer criatura que invadir seu território, incluindo aqueles de sua própria raça ou povo nativo. No entanto, assim como muitos animais, sua confiança pode ser conquistada com bondade e paciência — especialmente por mulheres, crianças ou membros de raças pequenas.

O predador primal é mais comum entre membros de raças com grande força física, ou cultura primitiva — mas não necessariamente ambos. Minotauros, apesar de inteligentes e avançados, muitas vezes seguem esse caminho e tornam-se selvagens, monstruosos, como aqueles que vagam em pontos remotos do mundo. Elfos insanos devido a suas grandes perdas às vezes tentam apagar qualquer inteligência ou memória desses eventos terríveis. De fato, mesmo raças improváveis como halflings ou qareen podem se deixar abraçar pela brutalidade primitiva do predador.

Em um grupo de aventureiros, a presença do predador pode ser tanto uma bênção quanto um problema. O grupo terá dificuldade para controlar a fera em situações furtivas ou sociais, ou explicar planos complexos para seu intelecto limitado. Mas, quando há monstros a esmagar, sua presença é apreciada!

Tornar-se um predador primal requer uma ligação poderosa com sua natureza animal e o abandono total de qualquer civilização.

Predador Primal

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Armas naturais, fera irracional, físico selvagem +2, monstruoso
2º	+2	Faro
3º	+3	Físico selvagem +4, fúria +1/dia
4º	+4	Armadura natural +2
5º	+5	Físico selvagem +6
6º	+6	Fúria +1/dia
7º	+7	Físico selvagem +8
8º	+8	Armadura natural +4
9º	+9	Físico selvagem +10, fúria +1/dia
10º	+10	Físico de dinossauro

Pré-Requisitos

- **Perícias:** treinado em Sobrevivência.
- **Talentos:** Rastrear, Vitalidade.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Especial:** habilidade de classe fúria.

6 PV
+ mod. Con por nível

É um preço alto a pagar. Mas alguns estão dispostos a rejeitar a evolução em nome da pura força.

Habilidades de Classe

Armas Naturais: o predador primal adquire garras e presas, que causam dano conforme seu tamanho.

Tamanho	Garras	Mordida
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6

O predador primal pode atacar com todas as suas armas naturais, mas, se fizer isso, sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque. Caso já possua essas armas naturais, o predador primal recebe Arma Natural Aprimorada como um talento adicional.

Fera Irracional: para seguir o caminho do predador primal, é preciso abraçar a ignorância e a brutalidade. Você perde o treinamento em todas as perícias baseadas em Inteligência e Carisma (com exceção de Intimidação) e todos os talentos de uso de armas, armaduras ou escudos que possuía. Você não pode mais adquirir essas perícias ou talentos. O predador primal também se torna incapaz de falar, embora possa transmitir conceitos simples com gestos e grunhidos, e ainda consiga entender os idiomas que conhecia antes.

Físico Selvagem: dependendo apenas de seu físico, o predador primal desenvolve-o a níveis surpreendentes. Você recebe um bônus permanente de +2 em Força e Constituição. Esse bônus aumenta em +2 no 3º, 5º, 7º e 9º níveis.

Monstruoso: o predador primal é considerado um monstro para efeito de satisfazer pré-requisitos. No entanto, ele ainda mantém seu tipo de criatura para todos os outros propósitos.

Faro: no 2º nível, o predador primal adquire faro. Se já tinha esse habilidade, recebe Faro Aprimorado como talento adicional.

Fúria +1/dia: no 3º, 6º e 9º níveis o predador primal recebe novos usos diários dessa habilidade.

Armadura Natural: o couro do predador primal torna-se mais resistente, e formações ósseas dificultam ataques contra ele. No 4º nível, o predador primal recebe um bônus de CA+2. No 8º nível, esse bônus aumenta CA+4.

Físico de Dinossauro: chegando ao 10º nível, o predador primal aumenta uma categoria de tamanho. Essa mudança fornece +4 de Força e aumento no dano das armas e alcance natural, mas impõe penalidades nas jogadas de ataque, CA e testes de Furtitividade (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 9).

Um personagem Médio que se torne Grande, por exemplo, passa a causar dano de 1d6 com as garras e 1d8 com a mordida, ocupar

um espaço de 3m, ter um alcance natural de 3m e sofrer penalidade de –1 nas jogadas de ataque e CA e de –4 em testes de Furtividade.

Ainda Mais Primitivo

O predador primal é um bárbaro que abandona completamente qualquer resquício de civilização, tornando-se um verdadeiro selvagem. Mas existe outro tipo de bárbaro que *já* começa como um selvagem primitivo: o bárbaro da tribo do Machado de Pedra, uma classe variante presente no acessório *Manual do Combate*.

Um bárbaro do Machado de Pedra/predador primal é uma combinação válida — e bastante eficiente. Todas as suas habilidades se acumulam. Além disso, como o bárbaro do Machado de Pedra já não sabe falar os idiomas da civilização, perde muito pouco ao desaprender idiomas (pela habilidade fúria irracional).

Se você procura um verdadeiro homem das cavernas, eis a melhor opção. Você será *muito* forte. E também *muito* ignorante!

Terror Vivo

A maioria dos lefou considera sua raça uma maldição. Rejeitados e temidos, seu maior desejo é uma existência "normal". Escondem suas deformidades, tentam se adequar aos padrões de Arton, tentam fazer parte do mundo como ele é.

Mas nem todos.

Existem, entre os lefou, aqueles que dão as costas ao mundo "natural" e abraçam por completo sua herança aberrante, aceitam sua natureza anormal. Alguns tornam-se servos da Tormenta, outros usam seus poderes para combatê-la. Contudo, todos abrem mão de qualquer fachada de "normalidade" por grandes poderes, sacrificando sua aparência, a convivência em sociedade e talvez sua própria alma em nome dessas capacidades. Em suma, personificam o terror.

O terror vivo é um lefou que desistiu de tentar se encaixar, desistiu de ser algo parecido com um "humano". Ele acredita que isso é impossível, entende que não faz parte deste mundo, não será aceito — então nem mesmo tenta. Talvez ele odeie todas as pessoas, talvez deseje ver todos escravizados ou destruídos; ou talvez seja capaz de extrema nobreza, isolando-se e sacrificando sua humanidade para proteger essas pessoas, lutando por um mundo que o teme e odeia.

Poucos aceitam o terror vivo como aliado. Às vezes ele encontra compreensão e até mesmo amizade entre aventureiros, ou em uma criatura inocente, como uma criança ou animal. Quando isso acontece, torna-se o companheiro mais leal de todos. Afinal, são poucos aqueles capazes de enxergar além da superfície...

Habilidades de Classe

Carisma Nulo: todo ser com pelo menos 1 ponto de Carisma sabe a diferença entre ele e outros que não sejam ele. Mas, na Anticriação lefeu, *não existe* diferença — porque os lefeu tomaram tudo, tornaram-se tudo, não existem mais como seres individuais. Por isso, quanto mais talentos da Tormenta você tem, mais seu Carisma cai.

Assim, quando adquire seu 1º nível nesta classe de prestígio, o terror vivo desistiu de qualquer interação social não hostil com outras pessoas. Ele dá um passo irreversível rumo a perder sua identidade e tornar-se algo próximo de uma criatura da Tormenta.

Terror Vivo

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Carisma nulo, monstruosidade
2º	+1	Medo irresistível, talento da Tormenta
3º	+2	Ataque corrosivo, deformidade súbita
4º	+3	Monstruosidade (RD)
5º	+3	Medo irresistível (abalado), talento da Tormenta
6º	+4	Deformidade súbita
7º	+5	Cura rubra
8º	+6	Monstruosidade (bônus e RD dobrados), talento da Tormenta
9º	+6	Deformidade súbita, medo irresistível (apavorado)
10º	+7	Quase lefeu

Pré-Requisitos

- **Raça:** lefou.
- **Perícias:** Intimidação 8 graduações.
- **Talentos:** três talentos da Tormenta quaisquer.
- **Habilidade:** Carisma 8 ou menos.

4 PV
+ mod. Con por nível

O terror vivo não tem mais um valor de Carisma. Ele não pode ser treinado em perícias que usam Carisma como habilidade-chave, perdendo quaisquer perícias que já tinha, exceto Intimidação. Para testes de Intimidação, em vez de seu modificador de Carisma, o terror vivo adiciona seu nível nesta classe de prestígio.

O terror vivo não pode mais sofrer dano de Carisma. Para pré-requisitos ou habilidades, seu Carisma é considerado 0, e seu modificador, –5. Você falha automaticamente em testes de Carisma e testes de perícias baseadas em Carisma.

Apesar dessa limitação severa, o terror vivo agora pode adquirir talentos da Tormenta livremente, sem perder pontos de Carisma.

Monstruosidade: o terror vivo é monstruoso — e pode se tornar ainda mais, em troca de maiores poderes. Como uma ação de movimento, você pode aumentar sua carapaça, adquirir mais espinhos, fortificar seus músculos...

Em termos de jogo, você aceita dano em suas habilidades mentais restantes (Inteligência, Sabedoria) para aumentar suas habilidades físicas (Força, Destreza, Constituição) na mesma proporção. Por exemplo, aceitando 3 pontos de dano em Int e Sab para receber For, Des e Con +3.

O aumento de habilidades físicas dura até o fim do combate ou cena. O dano de habilidades mentais é recuperado de formas normais (1 ponto por dia, ou por magias como *restauração*). Você não pode aceitar dano que reduz qualquer habilidade a 0 ou menos.

No 4° nível, o terror vivo aprende a controlar ainda melhor esta mutação. Você também recebe RD 1 para cada ponto de dano em habilidades mentais.

No 8° nível, o terror vivo extrai ainda mais poder de sua deformidade. Cada ponto de dano em habilidades mentais aumenta suas habilidades físicas e RD em +2.

Talento da Tormenta: no 2º, 5º e 8º níveis, o terror vivo recebe um talento da Tormenta como talento adicional.

Medo Irresistível: a partir do 2° nível, o terror vivo se transforma em uma fonte de pesadelos aberrantes que vencem até a coragem divina. Seus testes de Intimidação ignoram bônus contra medo (como a inspiração do bardo ou a imunidade do paladino).

A partir do 5º nível, qualquer criatura intimidada por você também fica abalada (–2 em todas as jogadas e testes) enquanto estiver em sua presença.

A partir do 9º nível, qualquer criatura intimidada por você também fica apavorada enquanto estiver em sua presença.

Deformidade Súbita: o terror vivo passa por transformações grotescas da noite para o dia. No 3º, 6º e 9º nível, você recebe uma nova deformidade entre aquelas descritas nos traços raciais dos lefou.

Ataque Corrosivo: o terror vivo exala matéria vermelha. A partir do 3º nível, qualquer vítima de seus ataques corpo-a-corpo sofre, na rodada seguinte, dano de ácido igual a seu nível nesta classe de prestígio. Esta habilidade não é cumulativa (vários ataques bem-sucedidos na mesma rodada não aumentam o dano de ácido).

Cura Rubra: para aqueles que conseguem tolerar sua aparência abjeta, o terror vivo pode ser um salvador. A partir do 7º nível, você adquire um grotesco poder de cura, que envolve procedimentos assustadores e repulsivos: exalar gases gordurosos, expelir gosma sobre a vítima, tocar seus ferimentos com tentáculos... Quanto menos se falar sobre isso, melhor.

A habilidade funciona apenas com o terror vivo ou com pacientes voluntários. O paciente deve fazer um teste de Vontade (CD 10). Em caso de sucesso, recupera PV em quantidade igual à diferença entre a CD e o resultado de seu teste. Se falhar, o paciente fica amedrontado demais e rejeita o procedimento, sem curar nada.

Usar esta habilidade exige uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu nível nesta classe.

Quase Lefeu: 10º nível, o terror vivo se tornou quase um lefeu — ele está no limite entre este mundo e a Anticriação. O terror vivo adquire o modelo criatura da Tormenta (veja o quadro na página 101). Sua tendência se mantém a mesma.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Reveja velhos amigos. Eles podem ter mudado!
Tormenta é colorido com todos os tipos de povos. Humanos, elfos e anões são apenas os mais conhecidos entre dúzias de seres inteligentes, cada qual com sua personalidade, sua cultura, suas táticas de combate. Uns familiares, outros exóticos, outros quase alienígenas. Mas todos podem ser heróis. E você pode ser qualquer um deles.
O Manual das Raças vem para enriquecer os povos de Arton, incluindo aqueles vistos em livros e revistas antigos, em regras revisadas e com novas opções.
Este livro contém:
• 32 raças detalhadamente descritas, dos celestiais aggelus aos violentos trogs, com mais histórico sobre aquelas que você já conhece.
• 140 talentos raciais, incluindo talentos ambientais, talentos moreau e novos talentos da Tormenta.
• 12 classes de prestígio raciais. Do aeronauta goblin e suas máquinas voadoras ao terror vivo lefou, que abandona a humanidade para abraçar a Tormenta.
• Uma história em quadrinhos apresentando Masaru Yuudai, o monge lefou.
Você ainda vai matar orcs. Mas nunca mais os verá do mesmo jeito!
9 788583 650034 >
JAMBÔ
Livros divertidos
14
www.jamboeditora.com.br